北へ。／シェンムー／七つの秘館／サンライズ英雄譚(仮)／魔剣X／With You
平成9年2月28日第三種郵便物認可　1999年2月12日(隔週金曜日発行)第4巻第3号通巻48号
1999 2/12 定価550YEN
電撃
ドリームキャスト
Dreamcast
VOL.5
©SEGA 1998
特報
七つの秘館
戦慄の微笑
魔剣X
シェンムー
サンライズ英雄譚(仮)
With You
ポップンミュージック
パワーストーン
デバイスレイン
小説連載決定!
北へ。
White Illumination
物語のクライマックス、冬編を大公開!!
電撃攻略
セガラリー2
神機世界エヴォリューション
ソニック アドベンチャー
セヴンスクロス／戦国TURB／ノエル3／ルームメイトW

Dreamcast
電撃Dreamcast
VOL.5
冒険が、加速する。
空と海と大地を舞台に、スピード感あふれる冒険が、いま始まる。
世界を破滅の危機から守れ！6人のキャラクターが立ち向かう、
渦まく謎と、強大な敵の数々。ドリームキャストならではの驚異の映像で、
あのソニックが、いよいよ帰ってくる。さあ、これがゲームの未来基準だ。
●VM(ビジュアルメモリ)を使ってモニターの外にオリジナル・キャラ"チャオ"を連れ出せる、A-Lifeシステム採用！
[ハイスピード3Dアクション]
SONIC ADVENTURE
SONIC TEAM PRESENTS
ソニック アドベンチャー
好評発売中 ¥5,800(税別)
株式会社 セガ・エンタープライゼス
SEGA
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258-254 受付時間/月～金10:00～17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998
"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
〈左〉●ソニック アドベンチャー "デジーログ カンバセーション"
MJCA-00034／¥3,360(税込)／発売中／発売元 (株)マーベラス エンターテイメント
〈右〉●ソニック アドベンチャー リミックスアルバム
TOCP-65024／¥2,548(税込)／発売中／発売元 東芝EMI
平成9年2月28日 第三種郵便物認可
1999年2月12日(隔週金曜日発行)第4巻第3号通巻48号
発行人／塚田正晃 編集人／長谷川真
発行 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
TEL.03(5281)5226／編集
発売 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03(3238)8605／営業
定価550円 本体524円
発売：角川書店
T1124562020555 ©Media Works 1999 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24562-2/12

北へ。/シェンムー/七つの秘館/サンライズ英雄譚(仮)/魔剣X/With You
平成9年2月28日第三種郵便物認可　1999年2月12日(隔週金曜日発行)第4巻第3号通巻48号
1999 2/12 定価550YEN
電撃
ドリームキャスト
Dreamcast
VOL.5
©SEGA 1998
特報
七つの秘館
戦慄の微笑
魔剣X
シェンムー
サンライズ英雄譚(仮)
With You
ポップンミュージック
パワーストーン
デバイスレイン
小説連載決定!
北へ。
White Illumination
物語のクライマックス、冬編を大公開!!
電撃攻略
セガラリー2
神機世界エヴォリューション
ソニック アドベンチャー
セヴンスクロス/戦国TURB/ノエル3/ルームメイトW
発行:メディアワークス

ついにできたを。

20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。

二人で乗り切れるか、
恐怖と狂気の連続。
待ち受けるは、戦慄の微笑。

続々登場、コーエーのDreamcast版ソフト

シリーズ最新の成果！
天・地・人を制するロマン

歴史シミュレーションゲーム

3/25 発売予定

●Dreamcast版・価格:9,800円

歴史SLGの醍醐味！
戦国をゆるがす人間ドラマ

歴史シミュレーションゲーム

3/25 発売予定

●Dreamcast版・価格:9,800円

NEC

F川P 「の、の、のわんどぅあーこの広告は！」
羊博士 「何が？いいじゃん」
F川P 「いいわきゃないだろー」
羊博士 「しょうがないじゃん予算の都合で
　1ページに2つなんだから」
F川P 「普通上下に分けるとか左右で割るとか
　するだろがっ！」
羊博士 「そんな普通じゃつまんない」
F川P 「普通でいいんだーーーー！」
羊博士 「でも、もう遅いよ」
F川P 「こんなんが上にみられたらどうすんだ、
　固い会社なんだから」
F川P 「載せられん事言うなーーー！
　とにかく上から絶賛発売中！とロゴだけ
　しっかりかぶせとくのだぁぁぁぁーーー」

あなたは何物なのか？
好きにすれば？

# 戦国CROSS

# 絶賛発売中

Advanced Action Role Playing Adventure

## 戦国TURB™

せんごくたーぶ

かわいくもシュールで不思議なTURB世界。
宇宙を放浪する孤独な少女じのちゃんが、
らいよん惑星で繰り広げる
「ねこ」VS「ひつじ」の壱百萬ポリゴン大合戦！
これがいいのだ。

©1998 NEC Home Electronics,Ltd. / qnep Co.,Ltd.
©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI

生物進化シミュレーションRPG

## SEVENTHCROSS™

セヴンスクロス

ニューロテクノロジー*S.O.M[人工生命]と
ドリームキャストの画像表現が生み出す、
プレイヤーに委ねられた
「世界」と「進化」のサバイバル・・・。

*S.O.M (Self Organization Map)とは、T. コホネン氏の提唱している
自己組織型ニューラルネットワークであり、主として一定型式のパタンの種類分けに用いられる。

©1998 NEC Home Electronics,Ltd.

希望小売価格　各5, 800円(税別)

お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

* ホームページで情報公開中
http://www.neho-et.gr.jp/

Internet NO. 1101 (アイタイ)
ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできる
インターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細については
http://www.hatch.co.jp/へ

"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

# 電撃 ドリームキャスト Dreamcast VOL.5 目次 CONTENTS

(1999年2月12日発行)

## 電撃特報 DC&SS注目ソフトを徹底追跡!!



▲シェンムー（莎木）

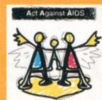
▲魔剣X



▲With You～みつめていたい～



◀デバイスレイン

●表紙イラスト／北へ。White Illumination
●ロゴワーク／朝倉哲也
●表紙デザイン／グァバ盛岡
●表紙製版／松日楽俊次（大日本印刷）

### ●本誌中の略号●

ACT ……アクション
AVG ……アドベンチャー
FTG ……格闘
PZL ……パズル
RCG ……レーシング
STG ……シューティング
RPG ……ロールプレイング
A・RPG …アクション・ロールプレイング
S・RPG …シミュレーション・ロールプレイング
SLG ……シミュレーション
SPT ……スポーツ
ETC ……その他

AS ……アーケードスティック
RC ……レーシングコントローラ
TC ……釣りコントローラ
PP ……ぷるぷるぱっく
使用ブロック数…セーブに使用するブロック数
VM連動……バックアップとして使用できるだけでなく、何らかの形でDC本体とビジュアルメモリが連動するという意味です。

### ●広告目次●



▶攻略・新作目次は次ページに！

GAME美少女キャラクター専門誌
電撃G'sマガジン
ジーズ
DENGEKI G's MAGAZINE
リニューアルして
大バージョンアップ!
美少女キャラをドーンと紹介!
3月号・1月30日発売予定
特別定価680円(税込)
特集
旬の女の子がいっぱい!
NECインターチャネル特集
SS フレンズ
SS With You
PS フェイバリットディア ほか
アニメ情報も含めてバッチリ紹介!
PS
To Heart
新企画
G'sオリジナルの読者参加企画だ!!
Sister Princess
～お兄ちゃん 大好き♥～
"美少女キャラクターが生まれる瞬間"に迫る!!
キャラクターデザイナーズ Art&Works
第1回 牧野竜一(『大運動会』キャラデザイン)
ニュース
表紙イラスト:七瀬 葵
電撃G'sから生まれたオリジナル企画がついに!!
七瀬 葵キャラクターデザインの
セラフィムコール
新展開情報!!
大特集 カードキャプターさくら・グッズ研究
本・ビデオ・CD・実用品
食玩・プライズ…
大人気キャラクターの
グッズ展開を
徹底研究!
特集 メーカー研究・タカラ
アニメ・ゲーム世代のための総合グッズ情報誌
DENGEKI CHARACTER MAGAZINE
電撃キャラクターマガジン
Vol.2
電撃G'sマガジン3月号増刊
2月5日発売予定 A4判・予価:880円(税込)
イラスト/七瀬 葵 ©フェアリーテール/NECインターチャネル ©AQUAPLUS ©CLAMP・講談社・NEP21
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶ 03・3238・8605(角川書店営業部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

# CONTENTS

## 電撃攻略

どこよりも深い!!
業界No.1の電撃式攻略!!

▲セガラリー2



◀神機世界エヴォリューション

◀ソニック アドベンチャー

## 新作情報

DC&SSソフトの新作情報満載!!

## 好評連載



## 読み物・他



## 掲載ゲームインデックス 五十音順

[SS]=サターン [AC]=アーケード
[PC]=パソコン

# 3月18日『北へ。』の旅が始まる

今回は、物語の後半・冬編のイベントを中心に紹介していくぞ。大好評のNOCCHI氏描き下ろしイラストも、バッチリ掲載だ！　発売日も3月18日に決定し、本誌での小説連載も決まるなど、ますます盛り上がる『北へ。』から目がはなせない!!

| 北へ。White Illumination | |
|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト　●3月18日発売　●5,800円　●ハドソン |
| | ●トラベルコミュニケーション　●使用ブロック数未定 |

北へ。White Illumination

LITTLE

CHECK

**初回生産分には限定ポスターが!!**

『北へ。』の初回生産分ソフトに、NOCCHI氏描き下ろしの限定B2ポスターが付くことが決定したぞ！　数に限りがあるので、欲しい人は今のうちにお店で予約しておこう！

# 電ドリ独占!『小説 北へ。』本誌8号より連載スタート!!

# 再会の約束を胸に冬の北海道へ──

ついに本作のクライマックスとなる、冬編のイベントシーンを入手！　今回はその一部を、新着ビジュアルとともに紹介するぞ。なお、冬編が始まるのは年の瀬も押し迫った12月28日。主人公は、緑のまぶしかった夏の景色とはうって変わって、一面の雪模様となった千歳空港に降り立つのだ。そこでは、夏に出会った女の子たちとの再会が待っているぞ。およそ4カ月ぶりに目にした彼女たちの姿は、キミにはどう映るのかな？　また、今回の記事では、女の子の着ている服にも注目！　ちょっぴりシックでおシャレなデザインの冬服にも、彼女たちの個性が出ているよね。

▲キミは、このイルミネーション・カウントダウンに誰を誘いたい？

▶冬休みにお世話になるのも、やはり春野家。システムの管理はここで！

## 遂にイベントビジュアル大公開！

待望のイベントビジュアルを、ちょっとだけお見せしちゃおう！　ここで紹介するのは、イベントの中でもとりわけキャラクターをクローズアップして描かれた1枚絵だ。やはり、こういうビジュアルがあると、ファンとしてはうれしいかぎりだよね。ちなみに、今回は琴梨と鮎で曲が違うけど、2人が一緒にオープニングテーマを歌ってくれるイベントも用意されているらしいぞ！

▲カラオケイベントから。ミュージシャン志望の鮎だけに、歌は1番うまい？

▲▶同じくカラオケイベントから。一生懸命歌う琴梨。曲の歌詞にも注目。

### 真剣な表情のターニャ

▶こちらは、ガラス細工作りにはげむターニャ。ターニャのマジメさが、ヒシヒシと伝わってくるね。

# 春野琴梨

## 久しぶりの再会を喜ぶ琴梨

空港に着いた主人公を迎えに来てくれた琴梨。久しぶりの再会ってちょっとドキドキするけど、うれしそうな彼女の様子を見るとホッとするよね。今度の滞在中に、彼女とどんな思い出が残せるかな？

▲空港での再会場面。琴梨も主人公に会えてうれしいみたいだ。この後、2人で春野家へ向かうことに。

▲▶春野家へ着くと、あらためて親子で再会を喜んでくれる。冬の観光名所も教えてくれるぞ。

# 夏の行動しだいで…

左では琴梨が迎えに来ているけど、ゲームの進め方によっては他の女の子が迎えに来てくれることもあるのだ！　詳しいことはまだ不明だけど、どうやら夏編でのプレイヤーの行動がカギを握っているらしい。お目当ての女の子に迎えに来てもらうためにも、彼女たちとの思い出作りは大切にしておきたいね。

### えっ、ターニャが!!

◀忙しい仕事の合間をぬって、ターニャがわざわざ空港まで迎えに来てくれた！　本当にうれしいよね。

### 梢が来てくれることも…

▶梢が迎えに来てくれることも…。梢の家はけっこう裕福なので、もしかしてリムジンで送ってくれるとか？

# 愛田めぐみ

## 時計台の前で…

今回紹介するのは函館・札幌の2都市での、めぐみとのデートシーンだ。札幌では、観光名所として有名な時計台を訪れることになるぞ。めぐみはもちろんカワイイし、降り積もった雪で白く彩られた時計台もすごくキレイで、楽しそうなデートだね。

▲函館のレイモンハウス前にて。店内には喫茶店があり、焼きたてのホットドッグが最高においしいのだ。

▶こちらは札幌の時計台。北海道を代表する観光名所の1つだ。女の子とのデートで来ると、新鮮な気分!?

# 椎名 薫

## 薫の運転の腕前はいかに…？

研修医の薫は、車の運転免許を持っているのだ。したがってデートでは、彼女の運転でドライブに出かけることも…。右の写真では、薫の愛車であるフィアット・バルケッタも確認できるぞ。大人びた彼女によく似合ってる車だし、彼女なら運転もうまいはず…？　今回紹介する場所は、旧北海道庁と、平岸駅前付近だ。

▲平岸駅前にて。薫のセリフが気になるけど、何とか無事に着いたみたい。

◀旧道庁前。薫が頬を赤らめているけど、何かあったのかな？

## 左京葉野香

### 揺れる葉野香のココロ

これまでにも紹介したけど、冬編の葉野香の様子は夏編の時とは少し違うみたい。当たり前のように眼帯をはずしているし、どことなく態度も女の子っぽくなっているのだ。男兄弟の中で育ったせいか、そんな自分にテレてるみたいだけど、そこがまたカワイイよね。これは、主人公をそれなりに異性として意識してるってコトなのかな？ クールな彼女もいいけど、こんな意外な一面もすごくいいよね。

◀函館市内でのデート。葉野香の喜びそうな場所は？

◀男言葉は相変わらずみたい。そこがまたイイ？

◀喫茶店にて。彼女はデートしているということに緊張している様子。

▲葉野香からのうれしいひと言。テレてるしぐさがカワイイ！

## 川原 鮎

### 少し背伸びがしたいお年ごろ

紹介するデート場所は、函館のCafe CHI'Sという喫茶店。どうやら彼女は、主人公が東京に戻っていた間に、コーヒーをブラックで飲めるようになったらしい。下の2枚の写真は、主人公の返答をはさんでの鮎の表情だ。年上の主人公に、鮎がちょっと背伸びして合わせようとしているみたい。ちょっとムリしている感じもするけど、鮎のそんな一生懸命さがカワイイね。

▶年上の主人公に合わせようと、彼女なりに努力しているみたい。

▲主人公に軽くあしらわれてガッカリする鮎。こんな顔させちゃ、男失格！

## 里中 梢

### 朝市でイカを試食

北海道に行くならぜひ立ち寄りたい函館の朝市。今回紹介するのは、この朝市を梢が案内してくれるイベントだ。朝市には北海道の名物といわれる鮮魚や野菜がぎっしり集まる。そんな北海道の海の幸、山の幸を、梢と一緒に食べ歩くことになるぞ。右上の写真はとれたてのイカを食べた直後の会話だけど、梢は満足しているみたいだ。それにしても、こんな場所を案内してくれるなんて、梢は朝市によく来るのかな？

◀梢のいじらしいセリフ。本当に主人公とのデートを楽しみにしているんだね。

## 女の子への プレゼントも…

主人公が立ち寄る場所の中には、アイテムを入手できるところもあるのだ。そこで今回は、デート中にアイテムを購入するイベントを紹介するぞ。また、場合によっては、デート前にアイテム（プレゼント）を買って用意しておくこともできるようだ。

### イベントの一例

琴梨とのデート中、彼女がすごく欲しがっているマスコットを発見！ 主人公は琴梨に見つからないよう、こっそりとマスコットを購入する。ここは、思い切って琴梨にプレゼントしちゃおう！

### 喜んでくれるかな…？

## 桜町由子
### 想い出のフォトグラフ

カメラが趣味の由子は、デートの時も愛用のコンタックスＧ１を忘れない。今回紹介する函館の歴史資料館やふれあいイカ広場（?）でも、記念写真を撮ってくれるのだ。ファインダーをのぞく姿もサマになっているよね。さっぱりした性格なので、他の女の子に比べると、あまり態度が変わっていない印象を受ける由子。しかし、言葉の節々に、それとなく気持ちの変化が見えるのだ。



◀自衛隊ってホントはすごく忙しいのだ。それでも、こうして時間を作ってくれるってコトは…。

▲ふれあいイカ広場というヘンな名前の観光スポット。由子もなんだかつまらなさそうだけど…。

## 女の子への連絡はPHS

女の子とデートの約束などをするには、PHSを使用するのだ。ただし、当然ながら相手の電話番号を知っていないと使いモノにならない。まずは女の子と仲良くなって、電話番号を聞き出す必要があるぞ。デートへの誘いはそれからだ。

▲鮎が電話番号を教えてくれた。さっそく電話をかけてみよっと！

▶電話番号を聞き出すには、C.B.S.がポイントになるのだ。

## ターニャ・リピンスキー
### 遊び慣れていない彼女をエスコート!!

◀▼ゲームコーナーに入るのにためらいがあったターニャだけど、遊び始めると楽しくなってきたみたいだ。

幼い頃からガラス職人の父の手伝いばかりしていたターニャ。北海道へ来てからも運河工芸館のガラス細工作りばかりで、あまり遊びに出かけたことなどなかったようだ。そこで主人公は、ターニャを遊びに連れていくことにした。遊び慣れていない彼女が楽しめるかどうかは、主人公、すなわちキミのウデにかかっているぞ。時にはパーッと遊んで、彼女に息抜きをさせてあげよう。

▶おとなしいターニャが見せる、カワイイ笑顔！　心を開いてくれている証拠かな？

# 夏編のストーリーをちょっとだけ紹介!!

2号で紹介した夏編のストーリーに、さらに新たな事実が判明した。どうやら夏の間に琴梨が合宿に出かけ、主人公1人になる期間があるらしい。ここでは、その期間の模様とターニャの新イベントを紹介しよう。

## KOTORI フリーの4日間には新たな出会いが…!?

なんと、夏編には4日間も1人になってしまう期間があることが判明した！　実は、琴梨と鮎がテニス部の合宿に行ってしまい、その間主人公は1人で街を散策しなくてはならないのだ。ちょっとさびしい気もするけど、これが新たな出会いにつながるのかも…？

▲え〜っ！ 突然そんなこと言われても…。まだ北海道に来たばかりなのに、4日間も1人で過ごすことになろうとは…。

▲合宿に行くのは琴梨だけではなく、鮎まで一緒に行ってしまうらしい。

▲▶結局琴梨は鮎と出かけちゃったので、しかたなく街を散策。やっぱり1人だとさみしいなぁ…。

### 女の子たちと会うには？

このフリーの期間中、なるべく1人で過ごさないためには、できるだけ他の女の子たちと知り合いになることが重要なのだ。街で女の子と出会ったら、できるだけその子のいそうな場所を回ってみること。うまくいけばその子のイベントが発生して、もっと仲良くなれるかもしれないぞ。たとえばターニャの場合、前もって顔見知りになっていれば、後日小樽の運河工芸館で彼女に会えるようになるのだ。

▶顔見知りになっていれば、運河工芸館でターニャに会える。

## TANYA ターニャの仕事場を訪ねてみると…

これは、夏編でターニャと仲良くなるためのあるイベント。出会ってすぐは、まだお互いのことをよく知らないので、軽はずみな発言は慎むこと。場合によっては右の写真のようにターニャを困らせてしまうので注意しよう。ここでは会話の進め方次第で、ターニャのガラス作りを手伝うことになるのだ。

▲▶ターニャの頼みを断れるわけないよね！　仕事を手伝っているとガラス作りについていろいろ教えてくれるぞ。

### ターニャとデート ♡

女の子と仲良くなっていると、その子がお気に入りの場所に連れていってくれることも…。今回紹介するのは、ターニャのお気に入りの喫茶店・エンゼル。気さくで優しいマスターが経営するこの店は、お店の雰囲気もレトロっぽくていい感じだ。こうしてお気に入りのお店に連れていってもらえるようなら、彼女がキミのことを信頼している証し。この調子でいけば、冬には…。

▲喫茶エンゼルの店内にて。顔なじみの店のせいか、ターニャもリラックスしているみたいだ。

▶会話がはずんでデートがうまくいくと、ターニャからお礼を言ってもらえるぞ。やったね！

# 北へ。STATION

[北へ。ファンページ]

# Chapter 5

今回は、ファンにはうれしいニュースが2つあるぞ。1つは本誌での小説連載決定で、もう1つは前回紹介したトレカにNOCCHI氏が抽選でサインをしてくれるイベント情報だ。どちらも読みのがすな！

## 特報!! 本誌第8号(3月12日発売)より『小説 北へ。』連載開始!!

### オリジナルストーリーで毎号連載

『北へ。』ファンにビッグニュース！ ファン待望の『北へ。』の小説が、本誌で連載されることが決定したぞ!! 3月12日発売の本誌第8号から、毎号掲載されるのだ。スタッフは、小説執筆を九頭竜郁流（くずりゅうかおる）さん、原作／監修を広井王子氏、そしてイラストはNOCCHI氏と豪華な顔ぶれ。もちろん、掲載されるイラストは、毎回描き下ろしだ。

気になるストーリーの方は完全オリジナルで、各キャラクターの設定はそのままに、ゲームとは違う切り口でヒロインたちの魅力が描かれるのだ。もちろん、ヒロイン8人全員のストーリーが用意されているぞ。詳しい内容はまだヒミツだけど、みんなの期待を裏切らないものになることはまちがいなし。近いうちに、スタッフからのメッセージや小説の詳しい内容について紹介するので、続報を楽しみに待っていてね！

●小　説　　：九頭竜郁流
●原作／監修：広井王子
●イラスト　：NOCCHI

### トレカ続報
## 抽選で400名にNOCCHI氏がサインを！

前回紹介した、アイドル＆アニメカードフェスティバル'99（2月6～7日、東京ビッグサイト）のハドソンブースで販売される『北へ。』のプレビューパック（5枚入り、500円）。購入したパックの中に当たりの札が入っていると、NOCCHI氏がトレカにサインしてくれることが決定！ 両日とも会場はハドソンブースで、時間は15時から（予定）。2日間で合計400人が抽選でサインしてもらえるぞ。これは行くしかない！

### コンテスト応募イラスト紹介

◀大分県・飛空人魚さん 水彩タッチのイラストで葉野香の笑顔もグーです。

◀埼玉県・佐藤暁子さん 顔を赤らめた鮎。カワイすぎる！

◀千葉県・長島伸明さん ポテチを食べるめぐみ。彼女への愛が感じられますね。

▲大阪府・スズランさん 春のイメージにぴったりな色調ですね。

▲山口県・樋山律稀さん 琴梨と葉野香がお気に入りなのかな？

▲広島県・九鬼左京さん デフォルメ具合が梢にマッチしてます。

### 応募締切延期のお知らせ

ソフトの発売延期にともない、イラストコンテストの締切が少しだけ延長されます…ということは、掲載されるチャンスもまだまだたくさん残ってるってコト。どしどし応募してきてね！

**新しい締切は2月25日(木)!**

**おハガキ募集中** このコーナーでは、『北へ。』への熱きメッセージなど、みなさんのおハガキを大募集中！ また、キャラクターイラストコンテストへの応募も お待ちしてま～す。あて先は、〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃ドリームキャスト編集部「北へ。STATION」係まで。

電撃特報

祝・読者コーナー設立！ ますます盛り上がる『シェンムー』ワールド!!

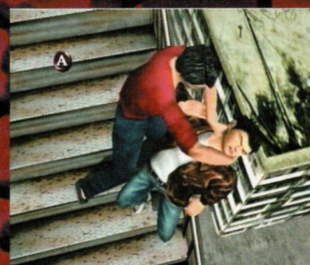
# シェンムー 莎木

大阪を始めとした５大都市制作記念発表会も無事に幕を閉じ、約３万人に驚きと感動を与えた『シェンムー』。今回は発表会を終えて一段落した鈴木裕氏への合同記者会見の模様をお伝えしていく。そこで明らかになった衝撃の新事実、キャラを自由に操作して戦えるバトルモードを筆頭に、最新情報を徹底チェック。また今号からは、ファン待望の『シェンムー』読者ページ「莎木新報」もスタートする。読者からの予想なども受け付けるので、こちらもお見逃しなく！

シェンムー(莎木)
DC ●ドリームキャスト ●99年春発売予定 ●価格未定●セガ
●RPG ●使用ブロック数未定


※画面は開発中のものです。

## 衝撃の新事実！ 自由に戦えるACT

今回姿を現したのは、なんと自分で自由に操作してパンチやキックで敵と戦える、格闘ACT顔負けのバトルモード。「避け」や「さばき」も取り入れられた本格的なアクションとなっているので、ワンボタンで楽しめるQTE(クイック・タイマー・イベント)バトルでは簡単すぎると感じていたファンには、まさにうれしい朗報だ。逆にアクションが苦手なファンにとっては不安だろうが、技を出すコマンドや入力のタイミングは簡単にするとのこと。このバトルモードがどのような形で登場するかは、残念ながら現段階では謎だ。だが、場合によっては情報を集めて危険な場所を避けて通れば、アクションなしでも先に進めるような救済策も用意するらしい。

◀ワンボタンアクションであるQTEバトルに続き、本格的なACTバトルの存在が明らかに！

## 鈴木裕氏が語る『シェンムー』への想い

本作の制作総指揮を務めるのは、『VF』シリーズを始めとした数々の名作を生み出してきた鈴木裕氏。ここでは、先日セガ社にて行われた鈴木裕氏への合同記者会見のすべてを報告していこう。

### 『シェンムー』は圧縮との戦いでもある

――発表会を振り返ってみて、いかがですか？

鈴木裕氏(以下／鈴木)：せっかく来てくれた人が入れない状況になることが不安でしたが、全会場ともちょうどいい埋まり方でしたね。そもそも５大都市発表会は予定外だったんですけど、予算オーバーをしてでも、より多くの人に『シェンムー』の雰囲気を伝えたかったんです。3万人以上の方々を動員できたということで、大成功だったと思っています。

――『シェンムー』のグラフィックは他の作品と比べてレベルが高いですが、その秘訣は？

鈴木：『シェンムー』の開発には、専用の開発ツールを使っているんです。これは『シェンムー』を作るためだけに改良した物なので、ハードの基本性能を軽く超えてる所もあれば、全然ダメな所もあるという感じですね。

――ＣＧのクオリティは、発表会での映像よりも上がっているのでしょうか？

鈴木：ええ、リアルタイムＣＧなので不備もすぐに直せますし。雪を積もらせてほしいという要望も多いのですが、それを実現すると建物のポリゴンが半分になってしまいます。それではどちらを取るか？ そういった判断は、僕に任せてほしいですね。何かをやれば何かは犠牲になるわけで、そこを判断するのが僕の仕事ですから。

――モーションキャプチャーで俳優の演技をデータ化することは、初めから考えていたんですか？

鈴木：考えてはいましたが、これほどになるとは思っていませんでした。実は予想以上にグラフィックがすごくなりすぎて、動きに見劣りがしたんです。



**ACTバトルモード目撃レポート！**

華麗な「さばき」や爽快なコンボは、まるでアーケードの格闘ＡＣＴと見まごうばかり。走るたびに上がる土煙、攻撃した時の残像などのエフェクトもデキが良く、感動モノでした。ドラム缶などを使って攻撃するコトもできるらしいし、ＡＣＴファンも期待すべし!!

## PICK UP 『VF』よりも簡単

このバトルモードは、普通の格闘ゲームより現実的な演出をしています。1度倒れた敵は起きあがってきませんし、倒した敵が消滅することもありませんね。同じ場所で敵を倒していけば、どんどん重なっていきます。デタラメにボタンを押しても勝てる難易度にしたいので、コマンド技は「PPPK」、せいぜい方向ボタン1つ+ボタン1つ(例.↑+Ⓐ)ぐらい。難しいのはNGです。ちなみに僕は、『シェンムー』におけるゲームのポイントとして3つを考えまして、このバトルモードはその1つです。残り2つは、各自予想してみてくださいね。

▲『3tb』よりも、「避け」や「さばき」の重要さが増していた。非常にリアル！（画面はAC版）

**『シェンムー』における3つの重要ポイント**

①自分で自由に操作できるACT的なバトルモード

②?
（鈴木裕氏からのヒント：「実戦を兼ねた練習」モード？）

③?

# バトルモードが発覚!!

## 考察 このモードはどこで登場するのか？

このバトルモードを聞いて、カンの良い人なら鈴木裕氏の発言にあった「『VF』モード」という言葉を思い出すハズ。鈴木裕氏からハッキリとした答えは得られなかったが、そう考えて間違いはなさそうだ。残る問題は、このモードがどこで登場するか。プレイ前に難易度を選択するとＱＴＥバトルの代わりに遊べるのか、それともＱＴＥバトルと両立してゲーム中に登場するのか？　詳細が分かりしだい、お伝えするぞ。

◀バトルモードはＡＣ版の『スパイクアウト』のような感じ。

そこでバランスを考えて、動作部分のレベルを上げるためにモーションキャプチャーを増やしていったんですよ。

──データ量を考えて、1 枚に収まりそうですか？

鈴木:『シェンムー』はある意味、圧縮との戦いですね。映像、音楽、モーションキャプチャー、1 枚じゃ絶対に収まりません。ハードが進化したんだから映像も良くなって当然、との言葉を良く耳にしますが、本当はそうでもないんです。『シェンムー』を普通に作るとＧＤ１００枚を超えますね。そこをなんとか、4 ～5 枚組には押さえたい。だから、従来とはまったく違う圧縮技術も開発しましたよ。ハードの技術だけでなく、時には圧縮技術を開発するソフト側の努力も感じてもらえれば幸いですね。

## ワールドワイドな作品を目指して

──スタート地点に日本を選んだ理由は？

鈴木：藤岡弘さんともよく話すんですよ。世界で通用する日本人は、心の中に日本という国をしっかりと持っている人たちなんだ、と。だから僕も『シェンムー』をワールドワイドな作品にするために、日本という国を描く必要があったんです。日本人である涼を通じて、日本という国、そして日本人としての心を表現していくつもりです。横須賀を選んだのはゲームにする時に手頃な広さだったこともありますが、ドブ板通りなどから感じられる日本らしさに共感を持ったからかもしれませんね。

──非常にリアリティがある作品だと思うのですが、時間の流れも現実の速さと同じなんですか？

鈴木：ちょっと違いますね。２４時間の生活をそのままゲーム化しても退屈なだけですから。当然ながら、寝ている時は早回しですね。映画でも盛り上がる場面は長く演出されて、つまらない部分はカットされるじゃないですか。そんな感じですね。

## PICK UP VM用のミニゲームとは？

『シェンムー』のＢＢＳにも少し書き込みを入れましたが、ビジュアルメモリへのダウンロード配信向けの企画を予定しています。今回、キャラクターのデータを入れたもの（右の写真）をお見せしましたけど、まだ、内容に関しては固まっていません。できれば『あつめてシェンムー』(笑)みたいなミニゲームにしたいですが、本編を作らないといけないので実現は難しいですね。

▲涼をはじめ、シェンファ、鳥隼、蒼龍のチビキャラが見られた。

**『シェンムー』HPについて**
これまでにもお伝えしたように、『シェンムー』のホームページでは発表会レポートなどの最新情報はもちろん、ユーザー同士で意見を交わせるBBSも用意されている。ぜひ1度、訪れてみよう！（アドレス「http：www. shenmue. com」）

# 『シェンムー』の4大魅力をチェック!!

５年以上の製作期間がかけられ、壮大なスケールで登場した『シェンムー』。多くの人によってさまざまな要素が詰め込まれた本作だけに、その魅力を一言で表すのは不可能に近い。そこで今回はその無数の魅力の中から、特に代表的な４つをピックアップして紹介していく。そしてそれらの根底に流れる、鈴木裕氏が提唱する新ジャンル「FREE」を感じてもらいたい。

◀本作では、すべてがリアルタイムCGで立体的に描かれている。

## 1.操作が簡単！

複雑な操作が要求される難しいゲームと違い、本作の操作は単純明快。基本操作はそれぞれ１つのボタンだけに振り分けられているので、面倒なコマンドやボタンの同時押しは必要ない。物を調べる時や人に話しかける時もボタンを使い分ける必要はなく、Ａボタンだけで大丈夫なのだ。ちなみに、プレイ中に詰まった時は主人公からヒントとなる独り言を聞けるなど、初心者でも安心できる親切な機能も用意されている。

### 歩く

◀歩く時は、歩きたい方向に方向ボタンを押すだけ。坂道を上る時は歩行速度が落ちるなど、リアルな演出もある。

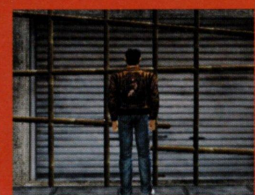
### 走る

▶走りたい方向を向いてＬかＲトリガーを押せば、押している間中はずっと走り続けてくれる。走り続けると、走るスピードも少しずつ加速していく。

### 会話する

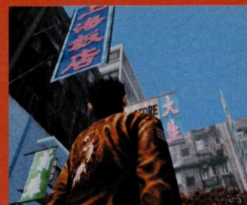
▲会話、及び物を調べるなど、基本的なアクションはすべてＡボタンでＯＫ。会話はフルボイス演出だが、耳の不自由な方のために字幕を表示することもできる。

### 小さな演出の積み重ねでよりリアリティを演出

現実同様このゲームでは、目の前に壁があるのに足踏みをするような不自然な演出はない。人に話しかける時も相手と隣接する必要はなく、遠くから声をかけることができる。時には、相手から声をかけられることもある。リアリティの追求がゲームの親切さにも結びついているのも、本作の特徴だ。

▲走っている時も、目の前に障害物がある時はぶつからないように自動的にスピードが落ちる。

### アナログ方向キーで視点変化が可能

看板を見上げたり床を見下ろしたりする時は、アナログ方向キーを使用する。見たい方向にアナログ方向キーを入れよう。視点変化というよりは、顔を動かして視線を動かせると考えれば分かりやすいはずだ。

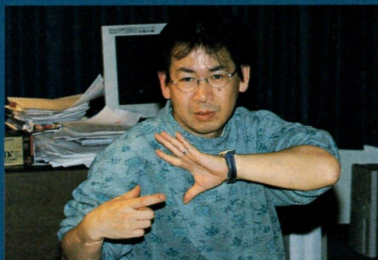
▲上下左右、どこを見渡すのも自由自在。なお、この視点変化は動きながらでも使える。Ｌトリガーを押しっぱなしにしてアナログ方向キーで足下を見れば、走りながら落とし物を探すことも可能。

――『シェンムー』というタイトルの意味は？

鈴木：発売してから１年後くらいに発表しようかな、と思ってます。プレイした時の謎解きの楽しさを半減させたくないんですよ。ストーリーに関しても、現段階で僕が言えることはすべて、『３ｔｂ』に同梱したスペシャルディスク内の詩に託しましたので。

――「愛すべき友を持て」というテーマは、どのようにして生まれたのですか？

鈴木：当たり前ですが、現実世界を舞台にするから現実的な言葉にしたかったというのが理由の１つです。もう１つは、先にも言いましたがワールドワイドな作品を作りたかったからですね。そこを求めていくと、やっぱり普遍のテーマが必要なんですよ。世界共通の、誰もが共感できるテーマが…。まあ、舞台を現実世界という逃げ場のない場所にしたのは、自分を鍛えるためという意味もあるんですけどね。

――それはどういう意味でしょうか？

鈴木：ＳＦだったら、何をやっても「ＳＦだから」の一言で逃げることができますよね。それでは自分を鍛えられないんですよ。僕は宮崎駿さんの「ラピュタ」がすごく好きなんですけど、あの世界は今はまだ取ってあります。僕は決して現実の方が好きなのではなく、ＳＦ小説や少年小説など、いろんな世界からも影響を受けてきました。ある程度の力をつけたら、自分だけの完全創作物も作るつもりです。

◀体全体を使って、『シェンムー』への想いを熱く語る鈴木裕氏。

嘘がつきにくい現実世界を扱うことを試練とすれば、さらに自分を鍛えることができると思いますから。

### 新しいジャンルを感じてもらえれば満足

――舞台が広すぎるということで、ゲーム性が薄れてしまう危険性はありませんか？

鈴木：それはないと思います。ただ、量が大きくなる分、密度は薄れるかも知れませんね。これは１つの例えですが、限られた力で穴を掘る時に、広く深く掘ることは不可能ですよ。今は深いゲームだけが良いゲームと言われていますが、広さを生かしても楽しいゲームは作れるはずです。広さで勝負した先例がないので、かなりの挑戦なのかもしれませんね。

――街が広いと、移動が面倒になりませんか？

鈴木：歩いて退屈なら走ればいいし、自転車に乗るのも良いのでは？　僕の考えとしては、プレイヤー



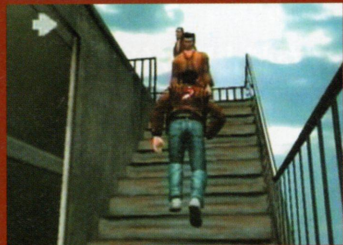
**第５の魅力 ストーリーが深い！**

本作のシナリオを担当するのは、脚本家である吉本昌弘氏。フジ系列のＴＶドラマ「あなただけ見えない」を始め、多くの脚本を手がけた実績がある方だけに、期待度は◎！　謎の鏡をめぐって殺された父の仇を討つため、中国に渡る主人公…。その先には何が待つ？

◀QTEは格闘シーンにも登場する。攻撃する時は「A」など、アイコンは自然な形で表示される。

## 誰でもボタンで楽しめるQTEとは？

QTEはQuick Timer Event （クイック・タイマー・イベント）の略。その名の通り短い時間での判断力が必要とされるが、その内容は極めてシンプルだ。画面上に一瞬表示されるアイコンを見て、そのアイコンが消える前にボタンを押せば成功となる。QTE中はムービー的な演出になるので、その他の操作は不要。タイミング良くボタンを押すことだけに専念できるはずだ。

◀レンが倒した材木を、間一髪でよける涼。こういう派手なアクションが、ワンボタンで楽しめる。

▲画面全体を見ながらプレイできるように、アイコンの表示位置は中央に変更される。

▶ＱＴＥの成功、失敗でストーリーは分岐する。失敗した方がうれしい場合も…？

## 2.自由度が高い！

本作の行動範囲は非常に広く、しかも各場所にある物を調べることまでできる。いろんな場所へ自由に寄り道ができるので、各地に隠されたイベントなどを探すという楽しみ方もある。本作をプレイすれば、物語を追うだけではない、自分なりの自由な楽しみ方が見つかるはずだ。

◀机の上のカセットまで調べることができる。

▲街に住む人から手伝いを頼まれることも。もちろん、断ることも可能だ。

◀ある場所だけで1200部屋を越えることもある。広大な世界を自由に旅しよう。

## 3.かつてない超美麗な映像！

本作の映像は、ゲーム史上最高のクオリティと言っても過言ではない。発表会やＴＶで実際に動いている映像を見た人には一目瞭然だったはずだが、本作は従来の「ムービー」レベルのキャラを自由に動かして遊ぶことができるのだ。キャラが演技をするだけでムービー的な演出になるため、プレイ中にゲームとイベントの違いはまったく感じられない。

▶キャラも背景もすべてがリアルタイムＣＧで処理されているため、ムービー的な演出中によそ見をすることもできる。

が「街が広くて辛いな」と思い始めた頃に、高速移動の手段を与えるつもりです。ある時期までは苦しんでもらうことが、次のステップでより大きな達成感を与える演出でもあると思いますよ。

――ＱＴＥはＬＤゲームとどう違うのでしょうか？

鈴木：まったく違うと思いますよ。昔、ＬＤゲームを３つ作ったことがある僕が言うんだから、間違いはないです(笑)。操作が簡単なことは似ていますが、ＱＴＥは反応速度が速い。プレイすると分かりますが、この爽快感はＬＤゲームとの大きな違いですね。次に、ＬＤゲームの仕組みは映像から映像へのジャンプでしかありません。『シェンムー』ではカメラワークを使いながら、１つの流れを追うことができます。もっとも大きな違いは、ＬＤゲームには成功か失敗かの２択しかないのに対し、ＱＴＥは成功しても失敗しても状況が変化することです。しかもその結果で、物語自体も無数に分岐していきますしね。

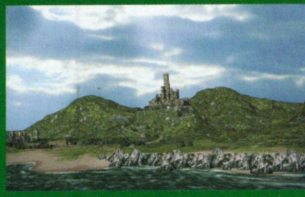
――「ＦＲＥＥ」という新ジャンルについては？

鈴木：呼び方は何でも構わないんですよ。僕自身は、今でも『シェンムー』はＲＰＧだと思ってますし。プレイした後に、これまでにない新ジャンルだと感じてくれる人がいればそれで満足です。最終的な判断はプレイしてくれたユーザーにまかせることになりますが、「ＦＲＥＥ」が新しいゲームジャンルの原点となれば幸せだな、と思っています。

――鈴木裕氏ご自身は、『シェンムー』でどのような遊び方をするつもりですか？

鈴木：僕の遊び方は特殊だから、参考になりませんよ(笑)。誤解されると困りますが、僕は『シェンムー』を『リトル・コンピュータ・ピープル』(注：海外で発売されたＰＣソフト。ディスプレイ上に住む人間とコミュニケーションを取る、観賞用ゲーム）の大きな物と考えてます。小さい水槽で(次ページへ)

### PICK UP リアルとリアリティの違い

僕の考える『シェンムー』のリアリティは、「ランボー」や「ロッキー」まではＯＫだけど、「スターウォーズ」ではないという感じです。あくまで現実的であって、現実そのものではありません。だから、九龍城の位置もゲーム中では山の上のような場所にしました。本当は市街地の中にあるんですけど、高いところにあった方が乗り込む時に盛り上がるじゃないですか。こういう風に、ゲームとしておもしろくするために創作をくわえた部分もあるんですよ。

▲九龍城のある場所は、ゲーム用にあえて変更されている。

**第６の魅力 音楽がイイ！**

『シェンムー』を語る上で忘れてはいけないのが、１度聞いたら耳から離れないほど美しいミュージック。ちなみに本作の音楽スタッフには、『デイトナＵＳＡ』で有名な光吉猛修氏を始め、『アクトレイザー』の音楽を手がけた古代祐三氏なども参加しているのだ。

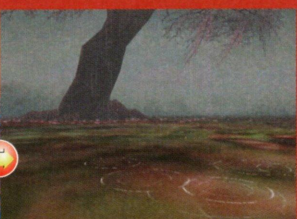
## 4.現実世界を堪能できる！

舞台となるのが横須賀や香港という実在の場所であることからも分かるように、本作では現実味を持った演出が心がけられている。中でも特筆すべきは、ゲームに「時間」と「生活」の概念を取り入れたことだ。時間が経てば昼が夜になるのはもちろん、主人公のお腹も減っていく。食事を取るためのお金も、アルバイトなどの現実的な手段で稼ぐことになる。

◀ギャンブルやアルバイトはミニゲーム的に進むので、遊びながらお金を稼げるのだ。

## 時の流れを再現した4D空間

本作は縦、横、高さで示された3次元空間に時間の流れを組み込むことで、いわば4Dの世界を表現している。一言で時の流れといっても朝→昼→夜という変化だけでなく、雨や雪などの天候、四季の変化も含めた大きな自然の流れが演出されている。そのため、ある人が船に乗った時は晴れていても、別の人の時は雨になるなど、プレイする人によって体験する世界がまったく変わる可能性があるのだ。

◀雪の日は視界も悪くなるので、注意が必要かも。

◀▲春には咲いていた桜の花が、風や雨によって散っていく…。横浜の発表会では鈴木裕氏から、「物語は1986年から約3年間をかけて描かれる」との発言もあった。

# New Character

主人公である芭月涼をはじめ、これまでに9人のキャラクターを紹介してきたが、今回は新たに4人の人物を紹介していく。4人とも、涼が香港で出会う人物だと思われる。

### 涼とレンの宿敵でもある巨漢

## 斗牛（とぎゅう）

頭脳プレイは苦手だが、とてつもない馬鹿力を持つ人間凶器。巨大な外見通りに非常に重く、発表会では倒れた涼を踏もうとして床を踏み壊してしまう場面も見られた。ゲーム中には、涼やレンの前にしばしば姿を現して邪魔をする宿敵として登場するらしい。香港以外でも登場するのだろうか？

### 香港のわんぱく坊主

## ウォン

ひょんなことから涼と知り合うことになる少年。わんぱくでいたずら好きな典型的な悪ガキだが、根は優しい。ある特技を持っているらしいが、もしかするとスリの技術かも？

◀発表会では、涼がウォンを追いかけるQTEが見られた。それがきっかけで知り合いに？

### 落ちぶれた元武道家

## 宗泉（そうせん）

かつては武道家だったが、今は楽をして暮らすことしか考えていない堕落した男。若き武道家である涼との出会いによって、彼に流れる熱い血がよみがえることはあるのだろうか。歳は不明だが、案外若かったりして…。

### 妖しげな刺青彫り師

## ？

左腕の青い入れ墨を始め、体中に入れ墨をした謎の人物。名前すら明らかにされていないが、一癖ありそうな要注意人物だ。入れ墨の彫り師として生計をたてており、その性格は非常に荒々しい。クールな一面も持つらしいが、うかつに近づくと痛い目を見るかもしれない。

金魚を飼うような感覚ですね。始めは慣れないけど、少しずつこちらに寄ってきてくれるような…。プレイした人にも、じわじわと愛着を持ってもらえると嬉しいですね。『シェンムー』もRPGの宿命として、ストーリーが分かると遊ぶ気が半減してしまうかもしれません。でも、1度クリアしたぐらいではすべては見えてこないような作品に仕上げるつもりですよ。可能ならば、クリアした後もずっと遊んでもらえるような作品にすることが理想ですね。

### 評価は2の次 僕はベストを尽くすだけ

――現在の開発状況はどのくらいでしょうか？

鈴木：実は、どのレベルまで作り込むかがまだ決まらないんですよ。僕の仕事はいろんな人が作ってきたパーツを、バランスよくゲームとして組み立てることです。質を問わずに適当に組み立てるだけならすぐにできますが、今は作品の質がドンドン伸びているので…。1カ月待つだけでも、どれだけ良くなるかが見当もつかない時期なんですよ。ほぼ固まっている部分もありますけど、どこかで上限を決めないと何年経っても作り込みは止まりませんからね。言い換えれば、僕がストップを出しさえすれば『シェンムー』は完成なんです。今春発売ということを意識しながら、納得がいく作品を作るつもりです。

――この春の東京ゲームショウへの出展は？

鈴木：遊べる物を出したいですね。実際にゲームに触れてもらえる、せっかくの機会ですから。

――最後に、『シェンムー』にかける意気込みを聞かせて下さい。

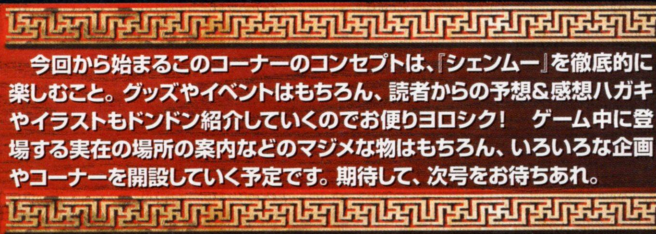
鈴木：今回は特に、クリエイターとして納得がいく物を出したいです。納得できないまま発売されてしまい後悔をした作品もありますし、そういった自分の中の後悔をなくしたいんですよ。今回僕は、本気の本気ですから。僕の才能のすべてをつぎ込むので、結果はどうあれ、絶対に悔いが残らない作品作りをします。それで評価がダメなら、僕の時代はそれまででしょうね。でも、欠点よりも魅力の方が大きければ、僕はそれでもいいと思います。多少いびつでも、キレイで小さな丸よりは大きな丸を描きたいですからね。

――本日はありがとうございました。

◀鈴木裕氏が全身全霊をかけて挑む超大作『シェンムー』。続報を待て!!



**BBSを見逃すな！** 『シェンムー』のBBSには、物語の予想から女性キャラの3サイズ予想(笑)まで多くの発言が楽しめる。中にはかなり鋭い発言もあるらしいので、未体験者は要チェック！　本誌でも読者コーナーが始まるので、BBS参加者の方からの投稿もお待ちしてま～す。

# 莎木新報

シェンムー

今回から始まるこのコーナーのコンセプトは、『シェンムー』を徹底的に楽しむこと。グッズやイベントはもちろん、読者からの予想&感想ハガキやイラストもドンドン紹介していくのでお便りヨロシク！　ゲーム中に登場する実在の場所の案内などのマジメな物はもちろん、いろいろな企画やコーナーを開設していく予定です。期待して、次号をお待ちあれ。

## 『シェンムー』の情報&ファンページがスタート！

3万人以上が来場！

## 5大都市発表会、無事終了！

昨年の12月20日に横浜で行われた『シェンムー』製作発表会に続いて、1月9日の大阪を皮切りに、福岡、札幌、仙台、名古屋の順に全国5大都市発表会が開催された。各会場では、横浜発表会のような鈴木裕氏の出演やオーケストラの生演奏こそなかったものの、各会場で上映されたビデオには鈴木裕氏のコメントなどの新映像が合計30分以上も追加されていた。さらに、札幌会場には石垣はづきさん、仙台会場には松風雅也さんと萩原匠さん、そして名古屋会場には藤岡弘さんと、メインキャストがそれぞれゲストとして駆けつけたのだ。いずれの会場も、たくさんの熱心なファンが駆けつけて大盛況となった。なかでも仙台と名古屋では、あまりの来場者の多さに追加公演（仙台のみ、別会場を用意しての2カ所同時公演）も行われたほどだ。横浜会場も合わせた『シェンムー』発表会の総来場者数は、なんと3万人以上！　製作発表会ですでにこの盛り上がりだけに、今後の人気にも期待したい！

◀石垣はづきさんは、自分が演じるシェンファの衣装を着て登場。北海道会場のみの参加だったので、見られなかった人も多いハズ。次回のイベントの時も、ぜひこの姿で！

▲トータルで3万人以上が訪れた制作記念発表会。定員オーバーした名古屋では追加公演も行われた。

▶横浜を含め、全会場への出席を果たした湯川元専務。名刺交換会など、パフォーマンスもバッチリ。

▲会場によっては、藤岡弘さんなどの俳優の方々による握手会なども行われた。

## 制作発表会に来場した俳優からのメッセージ

まだ『シェンムー』の発売まで少し時間がありまして、撮影もまだ終わっていないのですが、会場に来たくても来られなかった数多くのスタッフが、「死ぬんじゃないか、お前!?」というような顔色をしながら発売に向けて頑張っています（笑）。最高の物を出したいと思っていますので、よろしくお願いします。

今まで経験したことのない体験が、世界が、このゲームを通して見えてくると思うので、どうぞみなさん、期待してください。わたしたち役者も、筋肉痛になりながらがんばっていますので、私たちの成長していく過程も見ていただけると嬉しいです。『シェンムー』を、よろしくお願いします。

鈴木裕さんと会って話したときも思ったのですが、ユーザーと制作者のあいだに垣根がないっていうか、セガのスタッフの方っていうのは、みんなユーザーみたいなんですよ。そのユーザーの感覚で、『シェンムー』を見て、みなさん「スゴイ！」って言っているので、ほんとにスゴイことになっていると思います。

『シェンムー』は、今までのゲームの概念を超えた壮大なるロマンと臨場感を持った、「心」のゲームだと思います。芭月巌というオヤジを通して、次の次代を担う若者たちにいろんな想いを託していきたいと思っています。ぜひみなさんも一緒にこのゲームで、夢と希望と光に向かって出発してください。

## 読者からのハガキ大募集!!

莎木新報では、読者から『シェンムー』への予想や感想、イラストなどを募集&掲載していきます。コーナー数はまだ少ないですが、下のコーナーにない内容でも構いませんので、とにかく『シェンムー』に対する熱い思いを込めて送ってください。ただし、投稿の際は最低限、住所（都道府県名だけでも可）、氏名（またはペンネーム）は忘れずに明記すること。なお、ハガキ以外にＥ－メールでの投稿も受け付けるので、こちらもご利用ください。
【電ドリ・メールアドレス：
dengeki－dc@mediaworks.co.jp】

■悠久なる絵画展
いわゆるイラストコーナー。キャライラストはもちろん、風景画なども募集します。ハガキ、またはハガキサイズの紙を使ってください。

■大胆予想博覧会
システム、ストーリーともにまだまだ謎が多い『シェンムー』。疑問に思っていることや、思いついた予想を書いて送ってください。17ページで紹介している「『シェンムー』における3つの重要ポイント」を考えて送ってくれてもＯＫ。なお、鋭い質問に関してはセガへインタビューを行うことも予定しています。

■キャラコン（仮）
もう少しキャラクターがそろってきたら、読者投票によるキャラコンも開催します。投票方法はまだ決まってませんが、気が早い人はハガキのどこかに「～に1票」と書いておいてもいいかも。

**あて先**
〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「莎木新報　○○○」係

**グッズ情報 サントラ発売決定!?**

発表会以来、ファンからの要望が高い『シェンムー』のサウンドトラック。まだ完全には決定していないが、4月1日の予定で発売を考えているとのこと。制作発表会の映像をビデオ化して発売することも検討中らしい。詳細が決まりしだい、またキチンとお伝えするぞ。

電撃特報

# 7つの館を舞台に展開

## 七つの秘館 戦慄の微笑

せんりつ びしょう

一時SSタイトルとして発表されつつも、ここ最近プラットホームを未定としていた『七つの秘館』最新作が、ついにDCタイトルとして発表！ 本作は、閉ざされた孤島が舞台の超本格ホラーAVGだ。上條淳士氏によるキャラデザインや、新機能"ペアコンシステム"の採用など、見どころが満載。これは期待せずにはいられない！

| 七つの秘館　戦慄の微笑 | | | |
|---|---|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト | ●夏発売予定 | ●6,800円(予) |
| | ●コーエー | ●AVG | ●使用ブロック数未定 |

## キャラクターデザインは 上條淳士氏担当

### ATSUSHI KAMIJO CHARACTER'S TALK

圭は、僕が最初にもらった3Dのイラストだと、すごく体育会系なイメージが強かったんですよ。名前もその当時は「一平」で、名前のイメージからしてもそうなんですけど、いかついスポーツマンみたいな感じがしましたね。そこから、僕なりにいろいろアレンジして、平面のイラストを起こしたんです。できあがったイラストをコーエーさんの方に見せたら、「一平」という名前が「圭」に変更されてしまいました。僕のイラストのイメージが、主人公を改名させてしまったワケです（笑）。

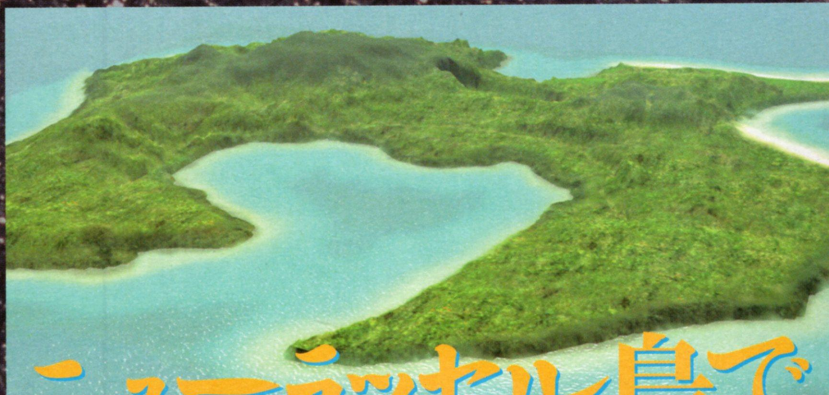
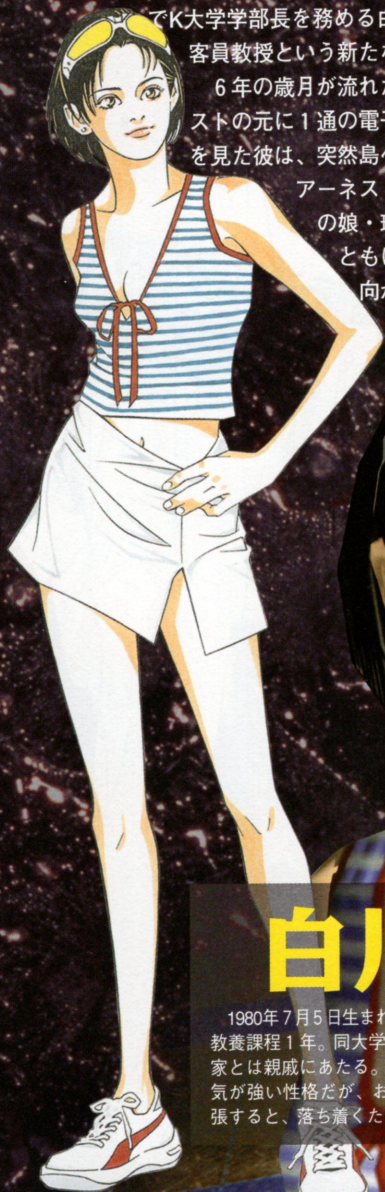
## 頭脳明晰 成績優秀な主人公

### 飛鳥 圭

1976年6月18日生まれの23歳。東京都出身。現在、K大学理学部・修士課程2年。貧しい漁師の息子だが、頭脳明晰、成績優秀だったため、周囲の支援を得てK大学まで進んでいる。専攻の生化学に関して博識。性格はさっぱりしていて、細かいことにこだわらないタイプ。決断力、行動力にも優れている。

# される、ホラーAVG登場!!

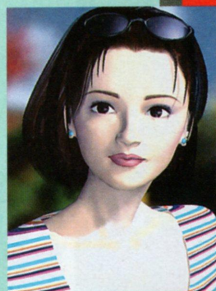
## 渦巻く狂気の陰謀が 2人の運命を揺るがす…

——事件は20世紀終末、ニューラッセル島で発生した——。
世界有数の財閥後継者であるアーネスト・マクファーソンは、若くして自らの財団をニューラッセル島に設立、自身の専門分野である遺伝子研究に没頭する毎日を送っていた。その頃、彼の妻・ジュリアが死亡してしまう悲劇が起こる。次いで、ジュリアが死ぬ直前に産み落とした娘・クリスティまでも…。妻子を失い、抜け殻のようになってしまったアーネストは、従兄弟でK大学学部長を務める白川教授の招きを受け、客員教授という新たな人生を歩み始める…。
6年の歳月が流れたある日のこと。アーネストの元に1通の電子メールが届いた。それを見た彼は、突然島へ帰っていってしまう。アーネストの身を案じた白川教授の娘・玲奈は、恋人の飛鳥圭とともに、ニューラッセル島へ向かうことにしたのだが…。

## ニューラッセル島で 2人を待ち受けていたものは?

## 活発で勝ち気な女子大生

# 白川玲奈

1980年7月5日生まれの18歳。東京都出身。K大学教育学部・教養課程1年。同大学の理学部長の娘で、マクファーソン一家とは親戚にあたる。圭の幼なじみで恋人でもある。活発で気が強い性格だが、おっちょこちょいで涙もろい一面も。緊張すると、落ち着くためにキャンディをなめるクセがある。

### ヒロイン・玲奈はこうして生まれた!

このゲームがサターンで制作が進められていた当初、「ヒロインオーディション」が開催されたことは覚えているかな? 実は玲奈は、3人の女性キャラの中から、読者投票&各有名ソフトメーカー社長の意見を反映して誕生したヒロインなのだ(右の写真がその頃の玲奈)。つまり彼女の活発なイメージは、すでにこのオーディションで完成していたのである。ドリームキャストに移行しても、このイメージがきちんと継承されていることに注目!

▲ショートカットとミニスカートが、多くの支持を得たというウワサも?

### ATSUSHI KAMIJO CHARACTER'S TALK

最初に3Dのキャラを見た時には、すごい露出度だなと思いましたね(笑)。「サングラスを絶対着用させる」などのファッション、いわば「記号」に制約があって難しかったかな。これは好みの問題ですけど、自分がいちから描くんだったら、こういうファッションはさせない、ってところがあったりして(笑)。まあ、いろいろ制約はあったんですけど、その中でもサングラスの種類はこっちで選ばせてもらったりとか、いろいろ細かいところは好きにさせてもらいました。

# 上條淳士氏デザインによる

冒頭でもお伝えしたとおり、本作のキャラクターデザインは、人気マンガ家・上條淳士氏が担当している。３Ｄで描かれたキャラクターをもとに、氏がイメージをふくらませて描き起こしたという、今まであまり見受けられない手法に注目したい。ここでは、プレイヤーを戦慄の物語に導くキャラクターたちの紹介を織り混ぜながら、上條氏のスペシャルインタビューをお送りしよう。

▲巨大な試験管のようなモノが数本確認できる部屋。アーネストはここで遺伝子の研究を進めていたのだろうか？

## ATSUSHI KAMIJO SPECIAL INTERVIEW
### 上條淳士スペシャルインタビュー

都会的な洗練されたタッチのイラストで、数多くの支持を得ている上條氏。彼が本作と関わるようになったきっかけから、マンガ家としての新作の情報まで、貴重な話をお届けしよう。言葉を選んで、ていねいに答えてくれた上條氏に感謝。

### 「今回のキャラクターデザインは今後の作品にキックバックできる」

――「上條氏が本作のキャラデザインを担当した」と聞いた当初、編集部では「早くイラスト見たい」と、盛り上がりました。いよいよ上條さんのイラストが公開されるわけですが、これまでの経緯をお聞かせください。

上條氏(以下、上條)：はじめに話をもらったのは１年くらい前。でも僕、途中参加なんですよ。すでにある程度の物ができていたみたいで、あらかじめ３Ｄのモデルが何体か用意されていたんです。パッケージから何から、全部３Ｄだとイメージが堅い、という判断から、２Ｄに作り直してほしい、と言われまして。ちょっと変わった経緯だと思いますけど

マンガ家
**上條淳士**

東京都出身。代表作は「To－y」「SEX」など。ストーリー、絵柄とも抜群のセンスで、熱狂的なファンを持つ。

## 遺伝子工学専門の科学者

### アーネスト・マクファーソン

1944年12月25日生まれの54歳。ニューラッセル島に財団を築き、遺伝子の研究に明け暮れていた。その後K大へ招かれ客員教授となるが、島に戻ったきり行方不明に…？

#### ATSUSHI KAMIJO CHARACTER'S TALK

アーネストも他のキャラと同様、元となる３Ｄのグラフィックがあったんですけど、そこからほとんど変えてないと思いますよ。パッと見ただけでわかると思うんですけど、ショーン・コネリーみたいな感じです。

## 主人公たちに手を差しのべる美しき兄弟

### クリスティ&アラン・マクファーソン

クリスティは1983年３月10日生まれの16歳。彼女は13歳の時に死亡したと思われていたが、なぜか成長した姿で父・アーネストの前に姿を現わす。クリスティの兄・アランは、1972年11月３日生まれの26歳。現在、父の財団の管理を一手に引き受けている。

#### ATSUSHI KAMIJO CHARACTER'S TALK

この２人に関しては、プロデューサーの方がかなり明確なイメージを持っていたので、その意見を聞きつつ「こんな感じですか？」っていうやりとりがありました。見た通りの美形キャラですが、僕はこの系統のキャラがわりと得意なんですよ。プロデューサーにも「イメージ通り」だって、一発で通りましたね。

# シャープで個性的なキャラクター！

ね。３Ｄのものを２Ｄに、っていう仕事はこれがはじめてです。

——２Ｄから３Ｄ、という手順はよく聞きますが、その逆ですよね。難しかったのでは？

上條：この話を受けた時、正直言って断わろうかと思った(笑)。というのは、ある程度できているキャラだったんで、自分のテイストを出すのが難しいと思ったんですよ。でも結局、コーエーの襟川副社長の押しに負けたっていうか(笑)。いろいろ四苦八苦しましたが、リチャードのデザインがいい勉強になりました。普段あまり描かないキャラなんで、今後自分の作品にもキックバックできるかな、と。

——上條さんのイラストが、主人公の名前を「一平」から「圭」に変えた、というお話ですが、設定まで動かす上條さんのデザインの影響力はスゴイですね。

上條：その頃はまだ、コーエーさんの方ではあと一歩というところで決定稿がなかったみたいでしたね。キャラクターに限らず全体像についても。だから僕の仕事は、コーエーさんの意見をまとめただけ、だと思ってます。

——なるほど。言ってみれば、上條さんがゲームのイメージを固めた、ということですね。ところで、上條さんのイラストを見たファンにとって、次に気になるのはマンガ家としての今後の活動予定だと思うのですが…？

上條：今準備している段階なんですけど。ネタはもう決まっています。ただ１つ言えるのは、僕も30歳を越えたので、主人公もその位に設定した作品にしようと思ってます。実際に連載するのは、今年の春過ぎかな、と。これ以上はヒミツ（笑）。

——ありがとうございました。最後になりますが、電撃ドリームキャスト読者にひと言お願いします。

上條：マンガはもちろん本業なんだけど、キャラデザインもおもしろい仕事ですね。今回の作品は途中参加でしたけど、次にやるとしたらぜひ企画からやってみたいです。

## 上條氏直筆サイン 1名様にプレゼント

希望者はハガキに住所・氏名・電話番号を明記の上、当編集部「上條氏サイン」係まで。締切は2月11日必着(発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます)。

## ワイルドなナイスガイ

### リチャード・ランカスター

1970年11月26日生まれの28歳。イギリスのサザンプトン出身。陽気でワイルドな彼がなぜニューラッセル島にやってきたのだろうか？ その理由は謎に包まれている…。

**ATSUSHI KAMIJO CHARACTER'S TALK**

自分の方から「彼はイタリア人でいきます」と設定を提示して作りました。描いている最中に、ちょうどワールドカップをやっていまして(笑)、イタリアのデルピエロっていう選手のイメージを盛り込みました。

## ロシア国籍の美女

### タチアナ・バレンコフ

1975年９月12日生まれの23歳。ロシアのモスクワ出身。透き通るような白い肌と、クールな目元が魅力的だ。アランの秘書を務めているようだが…。

**ATSUSHI KAMIJO CHARACTER'S TALK**

キャラを作る時には細かいバックボーンがあると作りやすいので、彼女をロシア人に設定しました(笑)。冷たい系のキャラは得意なんで、あんまり悩まずできました。ワンピースの丈の長さで現場がもめたみたい。

## 狂気の瞳を持つ男

### ゲオルグ・シュナイダー

1949年４月１日生まれの50歳。ドイツのデュッセルドルフ出身。その風貌から、異様な雰囲気を感じる。博士らしいが、いったい何を研究しているのか？

**ATSUSHI KAMIJO CHARACTER'S TALK**

多分このキャラが、３Ｄの元絵に一番そのまんまというか（笑）。元にあった「記号」を忠実に表現しています。スキンヘッドで２メートルほどある男。もういじりようがない、なんて（笑）。

# 2人同時プレイ可能で

本作では、プレイヤーにかつてない「恐怖感」を味わってもらえるよう、様々な工夫が凝らされている。斬新な試みである「ペアコンシステム」の採用は、プレイヤーが心理的に感じる「恐怖」を何倍にも膨らませることに成功。また、緻密なグラフィックによって描かれた背景やクリーチャーなどの、視覚に訴える「恐怖感」は、ドリームキャストのスペックだからこそ実現できた演出といえよう。今回はその一部である、2体のクリーチャーを紹介していく！

▲移動画面は3Dダンジョンの構成になっている。物影から突然敵が出現したりすることも!?

## PAIR-COMBINATION PAIR-CONTROL
## 「ペアコン」システムとは？

ペア・コンビネーションとペア・コントロールという、2つの意味から名づけられた造語「ペアコンシステム」。このシステムは、圭、玲奈の各主人公を、2人のプレイヤーが別々に操作し、冒険を進めることができるという画期的なものなのだ。ストーリーの展開によって、2人で協力して解く謎もあれば、離れ離れになって違う場所を探索することもある。プレイヤー同士がいかに協力して進むかで、物語の展開が左右するので、つねに緊張感あるプレイが楽しめるぞ。まさに、自分たちが圭と玲奈になりきって、物語にのめり込むことができそうだ。なお、2人で分かれて冒険を進める時は画面が左右に2分割され、左側が圭の視点、右側が玲奈の視点として表示されるようになっているぞ。

また、1人でプレイする「シングルプレイ」の場合は、2人プレイで用意されているストーリーとは異なった展開が待ち受けている。つまり、圭でのプレイ、玲奈でのプレイ、そして2人同時プレイの、3通りのシナリオがあるというわけだ。

1人で静かにじっくりプレイするもよし、2人で作戦を考えにぎやかにプレイするもよし。この「ペアコンシステム」により、AVGの新しい方向性が誕生したのだ！

## 2人で研究所らしき建物内を探索するが……

▶「ペアコンシステム」で協力してプレイ。ドアの前にスイッチを発見。

◀グロテスクな姿のリッパー。刃のように鋭利な腕で、攻撃を繰り出してくるのだろうか。人型の怪物ということは、元は人間だった？

## 人間の成れの果ての姿なのか!? おぞましい姿の リッパー RIPPER

▲薄暗く気味の悪い部屋。どうやらここは展望台のようだが…。この部屋には何か秘密が隠されているのだろうか？

# さらに深まる恐怖!

## 突然扉が閉まる!

◀スイッチを押すとドアが開いた。先に圭が一歩ふみだしたとたん、ドアが勢いよく閉まる！ 2人は離ればなれに…。

## そして2人は別行動を…

▶こうなったら、お互い別々に行動するしかない。それぞれに違う場所を探索して、2人が合流できる地点を探すことにしよう…。

## 玲奈の目の前に謎の生命体が!!

▲別行動中、玲奈の目の前にクリーチャーが立ちはだかる！ 圭はただ見ていることしかできないのだろうか？

## 前作『7つの秘館』では…

このゲームの前作にあたる『7つの秘館』は、'96年にサターンで発売されたＡＶＧだ。志茂田景樹氏が原作を担当するなど話題も多く、好セールスを記録した。不気味なモンスターが登場したり、巧妙な謎が仕掛けられているなど、『七つの秘館』の神髄をたっぷり楽しめる作品である。まだプレイしたことがない人は、本作『戦慄の微笑』発売までに、ぜひプレイしておきたいところだ。

▲ボコボコと浮かび上がる悪霊の顔。このようなビジュアルが随所に用意されていた。

▼コマンド選択式のＡＶＧ。選択を誤るとダメージを受けるというシステムが、新鮮だった。

## 主人公を襲う異形のクリーチャー

CREATURE

## 素早い動きで迫り来る! ヴァルガー

VULGAR

電撃特報

# サンライズのヒーロー

## サンライズの歴史がここに極まる!

『サンライズ英雄譚(仮)』は、ガンダムやボトムズといった、サンライズ作品の人気メカが多数登場する、ファン垂涎のDCタイトル。ゲームジャンルや世界観は謎に包まれているものの、公開されたCGのユニット映像を見れば、原作を忠実に再現したゲームになるのは間違いなさそうだ。しかも、今作初登場となるオリジナルメカ「FT(フライングトルーパー)」の存在も明らかになっている。これは期待が高まる!

あのロボットたちが

同じ舞台に立つ!!

**機動戦士ガンダム**

日本アニメ界の歴史を語る上で、なくてはならない作品。ガンプラやガンケシをはじめとした関連商品は数知れず、社会現象を作り出した。誕生から20年たった現在もその人気は衰えていない。

『機動戦士ガンダム』などを送り出した日本アニメ界の代表的存在・サンライズが、DCに参入決定! 速報第1弾となる今回は、公開された美麗CGや開発者コメント、制作現場レポートから、期待のタイトルに迫る!

CHECK

**サンライズインタラクティブとは?**

『機動戦士ガンダム』『装甲騎兵ボトムズ』などを生み出したアニメ制作会社、サンライズが昨年8月設立した、ゲーム開発専門の会社。今回の『サンライズ英雄譚(仮)』以降も、完全オリジナル作品を発表していく予定だ。

サンライズ英雄譚(仮)

DC ●ドリームキャスト ●'99年12月発売予定 ●価格未定
●サンライズインタラクティブ ●ジャンル未定 ●VM(ブロック数未定)

# サンライズ英雄譚(仮)

# メカが大集合だ!

## 細部まで作り込んだ

## 高精度なCGグラフィック

### CGグラフィックとゲーム制作は造型集団、アトリエ彩が担当!

ゲームに登場するメカのCG制作を行うのは、造形物やガレージキットのプロ集団として知られる「アトリエ彩」。実際にメカの造形物を作りだし、それを3Dスキャナーで取りこみ、CGを完成させるという、こだわりの制作行程で、これらの超美麗なグラフィックが完成していくのだ。制作現場の模様は次ページで詳しくレポートしているので、そちらもお見逃しなく!

**CHECK サンライズアニメーションとは?**

『無敵超人ザンボット3』以来25年もの間、さまざまなジャンルのアニメを送り出しているアニメ界の老舗。その数は200作品にも及ぶ。

＜代表的な作品＞
- ●『機動戦士ガンダム』シリーズ
- ●『装甲騎兵ボトムズ』
- ●『太陽の牙ダグラム』
- ●『シティハンター』シリーズ
- ●『カウボーイビバップ』
- ●『勇者王ガオガイガー』

## サンライズキャラクター夢の競演!!

### 装甲騎兵ボトムズ

ハードな作風が魅力のSFアニメ『ボトムズ』。イラストは主人公・キリコが愛用していたスコープドッグという機体。あくまでメカらしいそのフォルムは「究極のリアルロボ」として高い人気を誇る。

## メカニックデザインはあの大河原邦男氏

『機動戦士ガンダム』や『装甲騎兵ボトムズ』など、数々の人気メカの生みの親である大河原邦男氏。このサンライズ作品にはかかすことのできない氏が、本作のメカニックデザインを手がけているのだ。その第1弾公開キャラが、左の写真のFT(フライングトルーパー)だ。現在、数体のデザインも並行して進められているとのことだが、完全オリジナルということで氏の意気込みも高まっているらしいぞ。

◀今回デザインしたメカは、今までの大河原テイストとは一味違った形状をしている。これが大河原氏の進化形?


協力:アトリエ彩

# 大胆予測 登場する3作品が判明！ はたしてどんなゲームに？

▲ゲーム中に登場するガンダムは、オリジナルをバージョンアップ。

## キミが熱望するあの作品はある？

判明している登場作品は、『機動戦士ガンダム』『装甲騎兵ボトムズ』、そしてオリジナルストーリーである『機甲戦記クラウディア』の3作品だけ。とはいえ、ボトムズとガンダムが、同じ舞台に立つというだけで興奮モノなのに、さらに大河原氏デザインのオリジナルメカが加わるとなると、期待せずにはいられないところだ。また、サンライズといえば、人気アニメの宝庫だ。さらに登場作品は増えるはずだ！

◀機体バリエーションの多いスコープドッグ。ということは？

ボトムズ

オリジナルメカ

フライングトルーパーが登場！

▲このニューメカのために、どのようなストーリーが用意されているのだろうか？

### CHECK 気になるゲームシステムは？

現時点では、ゲームシステムについて正式な説明はされていない。しかし、中央の集合写真と下にある塚田氏のコメントから、あるキーワードが導き出されるのだ。はたしてアクションなのか、ＲＰＧ、ＳＬＧ、それとも…!? 続報に期待せよ!!

### CHECK キャラクターは登場する？

ガンダムやスコープドックが登場するなら、それを操るパイロットの登場も十分考えられる。もしそうなら、登場キャラクターの能力なども気になるところ。アムロがスコープドッグに乗ったり、キリコがガンダムに、なんてこともあったりして!?

## 開発者に聞く SUNRISE INTERACTIVE RPG的なゲームにしていきたいですね

（株）サンライズではプランナーとして活躍、本作の立ち上げに関わる。

**サンライズ インタラクティブ 企画 塚田廷式氏**

ガンダムやボトムズなど、歴代人気メカが登場する、サンライズの自己紹介ともいうべき作品が、この『サンライズ英雄譚（仮）』です。「ＬＯＯＫからＰＬＡＹへ」というテーマのもと、ゲームというコンテンツを使い、サンライズの新しい表現手法と、過去のフィルム作品とは一味違う、オリジナル作品を提供できたらと思っています。まだ企画段階ですが、方向性としては、ＲＰＧ的なジャンルを想定しています。イメージとしては、船に乗って広大な世界を旅するようなものでしょうか。ゲーム中には「クラウディア」というオリジナル世界を用意することも決定、ＦＴ（フライングトルーパー）をはじめとした今回初登場のメカも存在します。メカニックデザインは、ガンダムやボトムズでおなじみの大河原邦男さんにお願いしました。それから、ドリームキャスト参入の理由を尋ねられることが多いんですが、これほど高いレベルのグラフィックが再現できるのは、現状ではこのハードしかないと思っています。それは、今回公開したＣＧを見ていただければ一目瞭然。あれがゲームで動くわけですから。理由は簡単です。それと、現在まで、数々のサンライズアニメがゲームとして発売されていますが、これからはサンライズでしかできない、「形」を出せればと思っています。まだ手探りの部分が多く、発売も年末くらいになりそうですが、応援よろしくお願いします。

# 特別企画 ゲームデザイン&CG制作のアトリエ彩に潜入!!

CGグラフィックを担当しているアトリエ彩に、ゲーム開発の様子を確認するため潜入取材を敢行！　そこで我々が目にしたモノは、小型のフィギュア造形に励むスタッフの姿だった。ゲームに登場するメカを造形物として起こし、パソコンに取り込むことで、3D化させていく。そうすることで、細かいラインや微妙な形を再現できるとは代表・前田氏の弁。取材時も制作にかかりっきりだったのだ。う〜ん、恐るべしアトリエ彩！　ちなみに、事務所に併設のホビーショップには、所狭しとキットが並べられていたぞ。（下のガンダムもその一部）

◀大河原氏のデザイン原画をもとに、フライングトルーパーの造形指導をする前田代表（右側）。

▲パーツを3Dスキャンして、コンピュータへ。これに修正を加え、ディティールを調整する。

▼ここに写っているメカが、ゲーム中に登場するかも。チェックすべし！

これがCGの基礎になる!

▶3Dスキャンのもとになる極小キット。大きさは約8センチ程度だが超精巧！

大迫力の大型キット！（この胸像は、弊社・電撃ホビーマガジン創刊号のために作られた特注品なのだ。）

## 開発者に聞く ATELIER-SAI

学生時代からモデラーとして活躍、模型や玩具などの企画・開発を手がけている造形のプロ。

アトリエ彩 監督 **前田義和氏**

### 造型物がキーワード！

私たち「アトリエ彩」は、プラモデルの企画・開発、ガレージキットの製作などをメインに、ゲーム制作にも携わってきましたが、『サンライズ英雄譚（仮）』では、私たちは両者の役割を担うことになりました。そこでグラフィックのメインであるCG製作や、ゲームデザインなど、大忙しの毎日が続いています。今回のCG製作では、造形物がキーワードになります。まず2Dのデザインをもとに、検討用パーツを作って、それを3Dスキャナーで取り込む。さらにコンピュータ上で修正をかけ、最終的にCGを完成させる。この作業行程をふめば、ディティールラインや形状を非常にリアルに再現できるわけですが、その反面、通常の倍以上の時間と費用がかかってしまう。実際苦労しているんですが、それでもよりクオリティの高い作品に仕上げるべく、登場メカ1つ1つをこの手法で製作しています。また、『ガンダム』や『ボトムズ』などサンライズ作品の一ファンとしても、納得のいく高度なグラフィックを追求したいですね。あと僕個人は、監督としてゲームデザインにも参加してますので、まずは「システム」ありきのゲーム作りを目指したいと思っています。ドリームキャストという最新ハードのタイトルですが、ここはあえて「オーソドックス」なゲームを作りたい。月並みですが、大人から子供まで誰もが楽しめるもの。本質は『オセロ』でいいんですよ。なので、手間をかけて作っているグラフィックも、あくまで2番めの位置づけ。逆に、公開したグラフィックに負けないくらい、やり応えのあるゲームシステムを構築するのが目標です。期待してください！

## 緊急告知 『サンライズ英雄譚(仮)』オフィシャルページスタート!!

次号から『サンライズ英雄譚（仮）』の情報が満載のファンページがスタート！　ロボットファイルやQ&Aなど、内容盛りだくさんでお届け！

## CHECK 最新の情報はココにある!

この掲示板に行くと、『サンライズ英雄譚（仮）』の最新情報を見ることができるぞ。さらに、ユーザーの意見を聞くコーナーも設置されユニット&キャラ人気投票が用意されている。この結果がゲームに影響することがあるとのことなので、ガンガンアクセスしてみよう！

『サンライズ英雄譚(仮)』のアドレス先
http://www.atsai.co.jp/~sun/

期待して次号を待て!!

フレンズ ～青春の輝き～

| SS | ●セガサターン ●4月8日発売予定 ●7,200円 |
|---|---|
| | ●NECインターチャネル ●AVG ●CD 2枚組 |

ついに正式に発売日が決定！ そして初回生産分にはうれしい特典がつくことになった『フレンズ』。今回は、新着イベント画面をドーンと紹介して行くぞ。

# PART 1 SPECIAL DISC

## オマケ要素がこんなにたくさん…同梱されるディスクの詳細が判明！

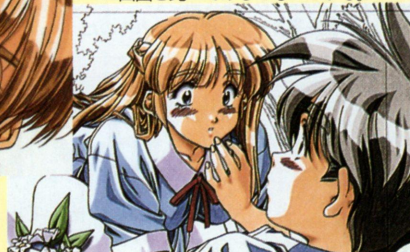
スペシャルディスクには、お楽しみ要素が満載!! 特に初回生産分は要チェックだ！

## 1 初回生産分のみ「デジタル原画集」がついてくる!!

初回生産バージョンを購入すると、なんと原画を担当している〝水谷とおる〟氏の描き下ろしの「デジタル原画集」がついてくるのだ。プレイ中に見ることが出来るビジュアルの原画が満載ということで、フレンズファンにはたまらないはず。当然、再版バージョンにはついてこないスペシャル特典なので、ファンならば今すぐに予約するしかないよね!!

▲▶水谷とおる氏ならではの繊細なタッチに注目。原画ならではの魅力といえよう。

**水谷とおる氏渾身の作品がいっぱい!!**

▲みどりとのキスシーン。主人公に対する「愛」が伝わってくるこのシーンも、もちろん水谷氏の筆によるもの。ゲーム画面と比べてみるのもいいかも。

▲▶表情豊かな『フレンズ』に登場する女の子たち。〝水谷とおる〟ワールドの真髄がこの原画集に集約されているのだ。

## 2 ミニ『リアルサウンド』!? インタラクティブドラマを収録

狩野真琴を執拗に追いかける鞍掛不二男を主人公にしたドラマ『青春の呟き』が、音声と簡単操作による、映像一切なしのAVGとして収録。ストーリーは、モデルである真琴のマネージャーと不二男の対決がメインとなっている。本編には関係ないが、独特のコミカルタッチな作りでかなり楽しいぞ。

主人公はこの人
**鞍掛不二男**
真琴を執拗に追いかけまわす超大金持のボンボン。ストーカーっぽい。

## 3 ハイレゾモードにこだわる美しいCGが見ほうだい!!

スペシャルディスク３つめの特典は、プレイ中に見た（クリアしたもの）ＣＧを、高解像度モードで鑑賞できるというもの。ＮＥＣインターチャネルならではのハイレゾモードによる高画質なＣＧを楽しめるのだ。すべて見るしかない!!

▲本編以上のハイクオリティなＣＧが楽しめるなんて、文句のつけようなし！

## 4 お約束のサウンドモード

オマケ要素の定番というべきか、サウンドモードももちろん搭載されているぞ。ゲーム中に使用されているすべてのＢＧＭが収録されているこのモード。ＢＧＭを聞いているうちに、ゲーム中の思い出のシーンが蘇ってくる、なんてこともあるはず。こちらもうれしいオマケだよね。

# PART 2 EVENT

## 気になるあの子との恋の行方は…？ 物語の見どころをチェック!!

気になるストーリー&イベントをちょっぴり紹介。合わせてシステムもチェックするぞ。

## 女の子と仲良くなれるイベント満載!!

中学時代に所属していたテニス部のメンバーによる6泊7日の同窓会。これが『フレンズ』のストーリーだ。舞台となるのは星降里高原。ここに集まるメンバーは、中学時代の気持ちを引きずっていたり、新たな恋に胸をときめかせていたり、あるいは大きな悩みを抱えていたりとさまざま。そんな男女12人の、少し大人の恋物語が楽しめるのだ。同窓会では、「バーベキュー」「肝試し」「水遊び」などの、物語を盛り上げるイベントもたくさん用意されているので期待しよう。

バーベキュー

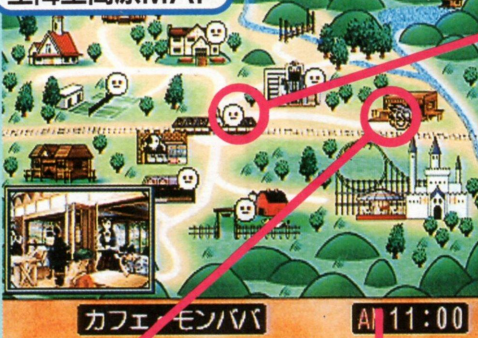
▲同窓会5日めは、みんなで楽しくバーベキュー。女の子たちが腕を振るって料理してくれるのだ。

▼4日めに行われる肝試し。みんなが楽しめるようにと、夏奈子ちゃんが企画したイベントだ。

▲女性陣の水着姿が拝める水遊びのイベント。女の子たちのプロポーションがわかっちゃう、おいしいイベントでもあるのだ。

## SYSTEM 6泊7日の同窓会をどう過ごす!?

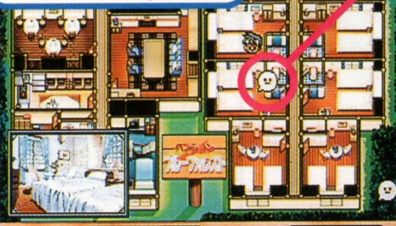
ゲームは、各スポットへ移動し、そこで出会った女の子たちと会話をしてシナリオを進めていくというシステム。お目当ての女の子と出会い、会話をして、親しくなることが目的だ。ゲームのストーリーは、キャラクターごとに同時進行しており、プレイヤーの行動によって、すべての登場人物の関係やシナリオの展開が変化するようになっているのだ。また、女の子との好感度は、会話中の選択肢によって変化し、これによりストーリーが分岐することもあるぞ。ＰＣ版からは、シナリオが一新されたほか、マップ上に人物マークが入るなどシステムが改良されている点も注目。

**このマーク場所に女の子がいる!!**
実は女の子だけじゃなくて、男性キャラに会うことも…。とにかく誰かがいるのだ。

**主人公がいる場所**
現在主人公がいる場所を表示。移動するごとに時間が経過する。

**現在の時間**
時刻によって、キャラの出現場所が変化。

**例えば駅前(画面中央)に行くと…**

【桃子】あら、またお会いしましたね。もうあちこち見て回られました？

◀主人公たちの世話をしてくれるブルーフォレストの従業員、桃子さん。

◀選択肢は2択、3択がある。画面左下には日付も表示されるぞ。

**この時間のこの部屋には**

主人公たちが泊まるブルーフォレストをクリックすると、各部屋に分かれたＭＡＰが展開する。例えば、１日めのこの時間に、鮎と夏奈子が泊まる部屋に行くと、幼なじみの鮎に会えるのだ。

## 幼なじみの関係がいつしか恋に

# 若林 鮎

主人公と鮎は幼なじみで腐れ縁の仲。しかし、この同窓会に来るまでは、お互いを異性として意識していなかった。そんな2人の関係も、この同窓会で徐々に変化が起こり始める。一緒に渓流に泳ぎに行ったり、牧場で牛の乳絞りを楽しんだりするうちに、主人公は鮎を異性として見ることになるのだ。徐々に意識し始める2人は、一緒に花火大会に行くことになる。そして…。

「昔のままではいられないんだね…」

▲いつも以上にカワイく見える鮎…。

▲潤んだ瞳で見つめられたら…。2人の幼なじみという関係に、終止符が!?

▲やたらと牛の乳絞りをしたがる鮎に、むりやりつき合わされる主人公。鮎は乳絞りがかなり下手です。

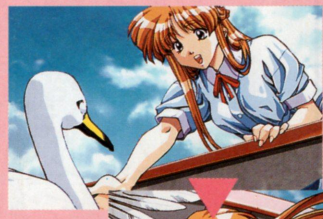
## あこがれのあの子の気持ちは今…

# 小早川 瑞穂

生来の病弱に加え、最近失恋したため元気がない瑞穂。みんなでテニスをしている最中、心労のためか倒れてしまう。そんな瑞穂を見舞う主人公。優しさに触れた瑞穂は、湖に連れていってくれとお願いしてくる。そして次の日、2人はボートに。湖上を泳ぐ白鳥に瑞穂が手を伸ばしたその時、なんとバランスが崩れボートが転覆。水浸しとなった2人は…。

「あなたと湖の上にいるなんて不思議よね」

▲体を暖めるため、小屋で水浸しの上着を脱ぐ。怪しい雰囲気に…。

▲2人で寄り添うその姿は、まるで恋人同士。想いは通じるのか…。

▲ボートの上で瑞穂は白鳥に手を伸ばす。だが、ボートから乗り出しすぎて大変なことに。

▲ボートが転覆。この後、泳げない瑞穂を、主人公がかついで泳ぐ。

▲テニス中に倒れてしまう瑞穂。見舞いに来た主人公を引き止めるのであった。

## 相談相手が恋愛対象に変わる時

# 秋山 みどり

同窓会の前に、洋介と別れてしまったみどり。まだ未練がある彼女は、ここでヨリを戻そうと洋介と会って話をするが、うまくいかない。そんな2人のやり取りを、主人公は偶然目撃する。その夜に、みどりと出会うと、彼女は「中学時代からずっと、洋介は瑞穂のことが好きだったんだ…」、と主人公の胸の中で泣き続けるのであった。その後も、みどりの良き相談相手となる主人公。そして、いつしか2人は…。

◀主人公の優しさにみどりはキスで答える…。

▼洋介とみどりは再度結ばれるのか？ それとも主人公と結ばれるのか…？

◀洋介とヨリを戻そうとしたが、答えは…。

◀主人公という幸せをみどりは見つけたのだろうか。

▲「カワイイから洋介にも主人公にも瑞穂は優しくされて…努力しないでズルイよね」と泣き崩れる。

## 中学の頃のことを謝りたくて…

# 緒方 静香

中学時代、突然テニス部をやめてしまった静香。同窓会初日の晩に、静香はそのことをみんなに謝るが、まだわだかまりを持っているものも若干名いる。その後、徐々に打ち解けていく静香は、水遊びや肝試しで主人公と一緒になる。これが縁で、ウエスタンバーで飲むようになった2人であったが、ある晩、そこで遠藤進が静香に絡んでくることに…。

▶ウエスタンバーで主人公と飲む。気分が良くなった静香は…。↘

◀久しぶりに会った静香は、中学時代と変わっていない。

◀そこにあったロデオマシーンを乗り回す。胸のつかえが取れて気持ちよさそう。

▼ロデオマシーンから落ちた進を介抱する静香。進に対して静香は優しい。どうやら進のことが好き⁉

▼初日の夕食前、竜助に促されてみんなに謝る静香。

## 自分自身の気持ちがわからない
# 狩野 真琴

地味な中学の頃とはガラッと変わり、モデルをしている真琴。変わらないのは、中学の時からいつもストーカー的につきまとい、今回も追っかけてきた不二男の存在だ。彼女は不二男のことを主人公に相談することになる。主人公のことを中学時代から気になっていたこと、また不二男についても、迷惑だが、実は気になる存在になりつつあると語るのであった…。そんな時、不二男が失踪する事件が発生する。

▲計算高い自分に対して、そして、不二男に対する自分の気持ちについて真琴は想い悩む。

「不二男のことは自分で決めないといけないことよね…」

▲不二男を避けるため、一緒にいてと頼む真琴。

◀置き手紙を残して突如失踪する不二男。真琴は心配そう。

◀テニスウェア姿の真琴も文句なしにカワイイよね。

## 自分の気持ちに素直な女子高生
# 佐伯夏奈子

竜助のことが好きで、同窓会に強引に参加した夏奈子。しかし鈍感な竜助は、彼女の気持ちに全然気がつかない。想いを伝えたい夏奈子は、竜助に手作りのクッキーを渡す。だがその夜、夏奈子は深雪と竜助のツーショットと、クッキーが地面に落ちて、泥だらけになってしまうところを目撃する。呆然とする夏奈子をやさしくなぐさめる主人公に、彼女は徐々に…。

「竜助先輩の気持ちが私にはわかりません!!」

▲綺麗な夜空に感動する２人。後に主人公に惹かれていくとは想いもよらない夏奈子。

◀地面に落ちたクッキーを集める夏奈子だが…。

▶竜助の気持ちがわからないと、夏奈子は言い放って走り去っていく。

▲主人公と一緒に遊園地で遊ぶ。心の底から喜んでいるみたい。

◀主人公の手を引っ張って遊園地へGO。まるで竜助への気持ちを振り払うかのように…。

東京へ行きたい気持ちが恋に変わる

# 村田深雪

東京に行きたい気持ちでいっぱいの深雪は、東京から来た主人公に積極的にアプローチしてくる。初めはただ東京に行きたいがために、主人公に近づいてくる深雪だったが、いつしか本気で恋するように…。そして6日め、積極的に主人公を星降里高原の隠れスポット・鍾乳洞に誘う深雪。彼女は主人公に、温めて欲しいと迫ってくる。主人公が抱き寄せると、彼女の瞳にはなぜか涙が…。

「私を置いてどこか行っちゃやだもん…」

▲観光客しか食べれない特製のパフェを目の前に、深雪ちゃん大満足。

▼鍾乳洞の奥にて、深雪は大胆にも主人公に迫ってくる。一途な深雪の想いはもう止まらない!!

▶真剣なまなざしで、自分にハッパをかける深雪ちゃん。

▶不安、勇気、そして決意。鍾乳洞で主人公にピッタリと寄り添い奥に向かう。

◀ゲームセンターでデート。UFOキャッチャーに夢中です。

「人を好きになる」気持ちを思い出す

# 青木桃子

恋人と別れたことで、1人で静かに暮らす決意をした桃子。彼女は、その心の傷を癒すために、この星降里高原のペンションで働いていたのだ。そんな彼女と徐々に親しくなる主人公。ある日、星降里高原を1度に見渡せる見晴らし台に一緒に行く。そこで、桃子は主人公に「1人きりで寂しかった。2度と人を好きになるまいと思っていた」と語る。そして桃子の目には涙が…。

「あなたに会えて本当によかった…」

▶主人公と一緒に夕飯の買い物をする桃子は、何だか幸せそうだね。

▲▶見晴らし台で、主人公に語り始める桃子。自分の気持ちを言ってしまった桃子は、顔を赤らめ走り去ってしまう。

▲一緒に花火大会に行く2人。楽しいはずなのにどこか寂しげな桃子の横顔。主人公が明日、東京に帰ってしまうから…。

# フレンズ通信 Vol. 8

ついに発売日が決まり、あとは完成を待つばかりとなった『フレンズ』。今回のフレンズ通信では、第２回キャラクターコンテストの最終結果を発表する。もちろん、みんなから送られてきた応援イラストもガンガン紹介するのでお楽しみに!!

**メーカーコメント**

長らくお待たせいたしました。ついに発売日決定!! …ん？ まだ先じゃないかって？ ノンノン、その分スペシャル要素が盛りだくさん。特にインタラクティブドラマ『青春の呟き』は必見（聴？）だよ。（本明）

## 第2回 キャラクターコンテストの結果発表!!

多数の応募があった第２回キャラクターコンテスト。なんと、前回に続いて主人公の幼なじみ〝若林鮎〟ちゃんが２冠に輝いたのだ。ボーイッシュな魅力と、幼なじみという設定が、人気を集めた秘訣か。ランキングを見ていくと、佐伯夏奈子ちゃんが前回のコンテストに比べ、大幅に順位を上げているのがわかる。純粋で天然ボケなところがポイントかな。

▶幼なじみのあの子が、気になる女の子に変わっていく…。なんか憧れちゃうよね。

幼なじみ強し！

**若林鮎 2連覇達成**

### 第2回 キャラクターコンテスト ランキング

| 順位 | 名前 | 票数 |
|---|---|---|
| 1位 | 若林 鮎 | （54票） |
| 2位 | 佐伯夏奈子 | （47票） |
| 3位 | 村田 深雪 | （46票） |
| 4位 | 小早川瑞穂 | （45票） |
| 5位 | 青木 桃子 | （34票） |
| 6位 | 秋山みどり | （28票） |
| 7位 | 狩野 真琴 | （27票） |
| 8位 | 緒方 静香 | （24票） |

### 特製ポスタープレゼント

『フレンズ』の特製ポスターを10名様にプレゼント。住所、氏名、電話番号を明記の上、下記のあて先まで応募してね。締め切りは２月12日（当日消印有効）。

◀「フレンズ」ファンなら、かならず手に入れたいよね。

**プレゼント＆イラストのあて先**

〒101-8305（株）メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「フレンズ通信⑧」係

### 応援イラスト大紹介!!

▼長野県・楠本由貴恵さん 黒い洋服がよく似合っています。夏奈子の魅力がいっぱいだね。
◀岐阜県・乱気流さん キャラコンでは振るわなかったけど、静香は素敵な女の子だよ。

◀千葉県・海月光魚さん ついに発売日も決まってこれで一安心かな。瑞穂ってイイこだよね。

▶滋賀県・嶋本雄一さん キャラクターコンテストで3位に入った深雪ちゃん。浴衣が似合っています。

▲埼玉県・浪野正和さん　今時の女子高生っぽい服装だけど、実は純粋な夏奈子ちゃん。キュート!!
▶大阪府・浅葱優月さん　星降里高原の桃子お姉ちゃんと深雪ちゃん。実はこの２人、大の仲良し。

電撃ドリームキャストVol.3の卓上カレンダー当選者を発表。岡山県の高谷仁之さん、新潟県の河村史彦さん、愛知県の串田美紀さん、埼玉県の小笠原寛さん、石川県の安田圭吾さんです。おめでとうございます。さて、次回のフレンズ通信は電撃ドリームキャストvol.7（２月26日発売）で掲載予定。鮎役の声優・桑島さんのインタビューをお届け。

電撃特報

# 魔剣X
-MAKEN X-

他と一線を画す世界観とグラフィックでユーザーを魅了する『魔剣X』の特報第2弾！　岡田氏が創る世界観に酔った人、金子氏が描くイラストに魅せられた人、そしてアトラスの最新作を待ち望んでいるすべての人に、この最新情報を捧げよう！

## 他を圧倒するクオリティで表現される『魔剣X』の超絶的な世界!!

イラストに目を奪われるゲームは多くとも、その魅力すべてがゲーム上で再現できるかというと、そうではない。だが『魔剣X』は、その常識を完全に打ち破っている。

今回新たに紹介するのは、プレイヤーの敵となるであろう、犯罪シンジケート「三業会」の男女兵士。ご覧の通り、イラストからあふれる魔性の魅力が、見事に画面上で再現されているのがわかるはずだ。イラストを単なる飾りだけで終わらせず、ゲームにしっかりと反映する。この、当然でありながら困難だったことを成し遂げた『魔剣X』の凄さを、最新のイラストと画面写真から感じ取ってほしい。

**三業会兵士・男**

犯罪シンジケート三業会の構成員。巨大なクモを連想させるその姿は、コスチュームなのか、それともイマージュの現われか。

**CHECK!**

**金子テイストあふれるイラストを完全再現**

モデリングデータでは雰囲気が感じられない、という人はこの写真を見てほしい。これが実際に動くところがまた凄いのだ。

◀イラストそのままのキャラクターが襲って来る！

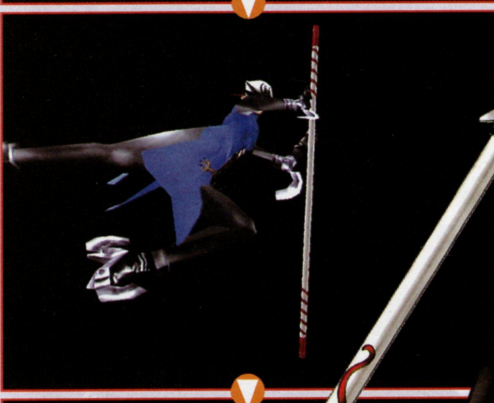
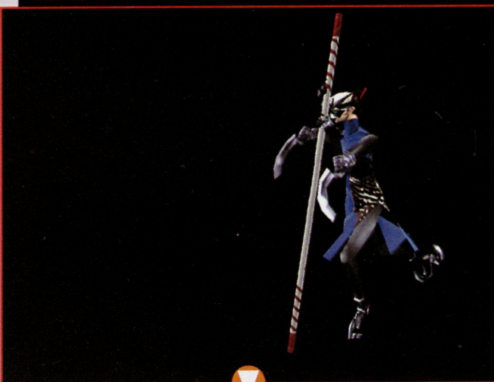
| 魔剣X | |
|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト　●'99年発売予定　●価格未定 |
| | ●アトラス　●AVG　●使用ブロック数未定 |

# 描き込まれたグラフィックと、なめらかな動きに注目!!

実際のキャラクターがどこまで忠実に再現されているかは、ここで紹介している三業会の女兵士のイラストと、３Ｄのモデリングデータを見比べてもらえば一目瞭然。服や仮面の細かな模様まで、余すところなく再現されていることがわかるはずだ。そしてこのキャラクターがそのままのクオリティで動く、これも『魔剣X』の魅力の１つ。しかも60分の1という格闘ゲームなみのフレーム数と、リアルに描かれたアクションが、それをより効果的に見せてくれることは間違いない。

◀▼ゲーム中での立ち姿と、蹴りのモーション中に見られる背面のグラフィック。イラストと見比べてもまったく遜色がないことがわかってもらえるだろう。実際に見られる日が待ち遠しい！

## 蹴りの連続モーション

下で紹介するのは、三業会女兵士の攻撃パターンの１つである、棒を支柱とした蹴り技の連続モーション。ここではわずか３枚のみだが、実際にはこれらの動きの間にさらに何枚ものモーションがあり、それらがわずか一瞬の間に表示されるのだ。

### 三業会兵士・女

三業会の女性構成員。長い棒を使った独特の武術を使う。組織のマークが刻まれた仮面で素顔を隠し、冷静に命令を遂行する。

## CHECK! 悩ましい後ろ姿もバッチリ再現される？

金子氏が自ら「３Ｄになることを考慮してデザインした」と言うとおり、各キャラクターは背面まですべてデザインされている。当然、女兵士の悩ましい後ろ姿も画面上に再現されるわけだ。これらの細かい配慮も見逃せない点だろう。

## ヒロインの3Dモデリングも完成間近！

魔剣と融合を果たすヒロイン、相模桂のモデリングも現在進行中のようだ。女子高生だけに、秀逸なデザインの制服がどこまで再現されるかが気になるところである。

▶ヒロインは目と口がアニメーションする。音声による演出にも期待したい。

# 実写よりも美しい!?
# ゲーム中の背景グラフィックを紹介!!

キャラクターの魅力を十分に味わってもらったところで、次は背景グラフィックを紹介していこう。ここでお見せする美麗な背景は、すべて『魔剣X』で使用されるもの。実際のゲームでは、これらの風景をバックにリアルなキャラクターたちが動き回るわけだ。そしてキャラクターと背景、それぞれが融合したときの臨場感は、現実世界にも匹敵する。プレイヤーは、現実と見紛うばかりの世界の中で、あたかも自分が魔剣になったかのような一体感を得られるだろう。

## 緑あざやかなフィールド

くすんだ山肌とあざやかな緑の対比が美しい屋外。休憩所のようなスペースや吊り橋を見る限り、山あいの自然公園のようにも見えるが……。ゲームの性格上、やはり戦闘の舞台になるのだろうか。

## 謎めいた施設

屋内であること以外、いっさいが謎に包まれている建物。金色に輝く物体は、部屋なのか、それとも何らかの装置なのだろうか?

## 絢爛豪華な建物内部

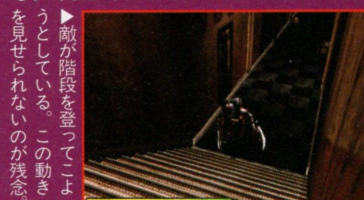
窓にはステンドグラス、天井からはシャンデリアが下がり、柱にも精緻な彫刻がなされている建物。パーティ会場といったところか?

## イベントシーンの背景にも注目!

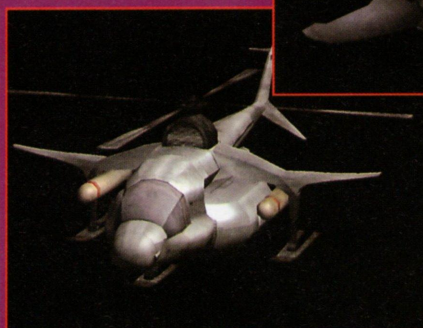
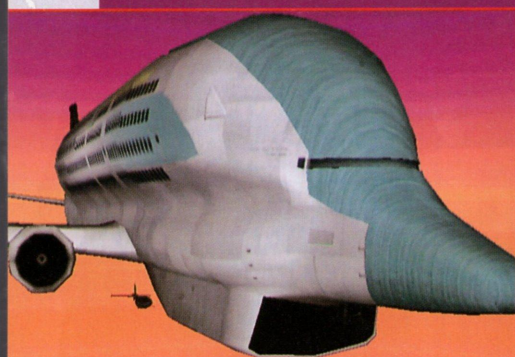
この研究施設は、イベントシーンで使用されるもの。通常時とイベントの背景クオリティに差がないことも、このゲームの特徴だ。

## CHECK! 背景とキャラクターの見事な融合

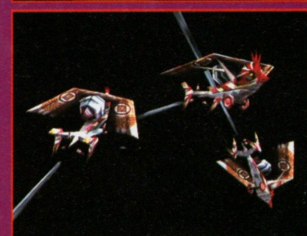
いくら美しくても背景は背景に過ぎない、という人は下の写真を見てほしい。美麗な背景だからこそ、キャラクターの存在感を殺すことなく、見事に引き立てている。『魔剣X』が実現した視覚的なクオリティはこれほどのレベルなのだ。

◀敵が階段を登ってこようとしている。この動きを見せられないのが残念。

◀カメラアングルの効果も手伝って、抜群の臨場感が生み出されている。

## CHECK! 『魔剣X』の世界に登場する乗り物&兵器

この世界に存在する物は、設定が近未来だけあって現実世界と非常に近い。もちろん飛行機などの乗り物もあり、ゲーム中でもマップ間の移動手段として使用されるようだ。さらに、一般的な乗り物だけでなく、兵器も登場する。これらの兵器を犯罪シンジケートなどが所持しているならば、もちろんプレイヤーが狙われる場面も十分に考えられるだろう。

◀マンタと呼ばれる飛行機。上部のマークからして、三業会が所有するものだろう。

◀洗練されたフォルムを持つヘリコプター。これに狙われるような事態は避けたいが…。

### 小型兵器

◀悪趣味なバイクのようにも見える、小型の陸戦兵器。

◀小鳥にも似た兵器。大量に空を舞って襲ってくる?

# 『魔剣X』の世界を知るための5つのキーワード

## KEY WORD 1 魔剣

主人公でありプレイヤーの分身となる剣。日本のとある研究所により、精神病の根本である病んだイマージュを切り離し、修正することができる画期的な精神医療器具として開発される。本体の中心部に収められている人工頭脳には、人が成長過程で得るであろう基礎情報の入力がなされていて、人間同様に一般常識を持ち、思考もでき、感情さえも備わっている。ただし、精神医療器具としての能力は、あくまで表向きのものであり、本来の開発目的はまったく別のものであった。魔剣は、イマージュを斬って相手をブレインジャックするための「武器」だったのである。そのために魔剣には、ブレインジャックした人間の脳に命令し、アドレナリンを始めとする脳内麻薬を分泌させて戦闘能力を引き出すなど、医療とは結びつかないさまざまな機能が密かに搭載されている。

### 魔剣本体の姿

魔剣本体は人工頭脳と呼べるもので、剣の姿はブレインジャックした相手次第で変化する。

◀プレイヤーである魔剣の姿は、普段は攻撃時の軌跡として見られる。

## KEY WORD 2 イマージュ

イマージュとは、厳密に表わせば「誰もが持つ知性ある精神」、一般的な言葉では「魂」とほぼ同義とされる。理論が確立されるまでは「霊魂」などと同一視されてきたが、脳の研究が進むにつれて、イマージュの存在が科学的に証明されるまでに至った。ただしこれは最新の理論であり、一般的には、イマージュという概念はほとんど浸透していないと言ってよい。

イマージュは、脳を中継地点としてつながる「イマージュ世界」という別次元に存在するが、その次元は一般的な認識レベルを遙かに越えているため、普通イマージュを見たり、触れたりはできない。

▲イマージュは外見に変化を与えることもある。この姿もイマージュの現われなのか。

▶イマージュが「知性ある精神」ならば、この姿もイマージュ自身が望んだものということになるのだろうか？

### CHECK! 切り離されたイマージュがさまよう「イマージュ世界」とは？

「イマージュ」および「ブレインジャック」の項目で触れた「イマージュ世界」とはいったいどんな場所なのか。脳を介してつながる別次元だとすれば、それはすべての人間が共有する巨大な精神空間、とでも呼べる場所なのだろうか？　現時点でそれを確認するすべはないが、この「イマージュ世界」の理論なり法則なりが解明されるとき、魔剣の謎に一歩近づけるのではないだろうか。

## KEY WORD 3 ブレインジャック

他者のイマージュを脳から切り離し、代わって自分のイマージュで他者の身体を操ることを、ブレインジャックと呼ぶ。また魔剣の場合、ブレインジャックすることにより、相手の身体とともに、その能力や特殊技能をも支配することができる。そのため、相手の得意とする武器の形状に、魔剣自身を変化させることも可能だ。一方、脳から切り離されたイマージュは、「イマージュ世界」と呼ばれる次元をさまようことになるらしい。ただし例外として、ヒロインである相模桂に対してのみ、彼女のイマージュと共存、融合してしまうようだ。

## KEY WORD 4 封剣士

封剣士は「フウケンシ」と読む。個人名ではなく、遙かな昔から秩序が失われそうになると暗躍し、英雄といわれた人物をも斬り倒して、世界のバランスを保ってきた一族を総称して「封剣士」と呼ぶ。

封剣士は、世界と人類を守護するものとして生きる喜びと、神に選ばれた一族であるという誇りを原動力に、脈々と世代を重ねてきた。しかしいつの間にか崇高な精神は失われ、未来に絶望した封剣士たちは、自らの存在意義に疑問を抱いている。現在ではその理念を捨てて、悪事に走る一団まであるという。

▲封剣士との関わり方も重要になる？

## KEY WORD 5 三業会

香港を本拠地とする封剣士の分派。だがその実態は、金もうけのためなら悪事をも厭わない犯罪シンジケートだ。封剣士の思想を受け継いではいるが、彼らが信奉している易（占いの一種）は、すでに悪事を正当化する手段でしかない。

香港返還を機に、世界中に三業会の幹部が散っている。

▶兵士の仮面には、組織のシンボルマークが描かれている。

### CHECK! 封剣士には分派が存在する

本来は世界と人類を守護する者であった封剣士。だが長い年月の中で本来の思想は乱れ、現在では多数の分派が存在するらしい。今回紹介している分派の1つ、三業会は犯罪シンジケートだが、なかには本来の思想を受け継ぐ正統派の分派が存在する可能性もある。もしかすると、封剣士一族の内部抗争もあるのだろうか？

電撃特報

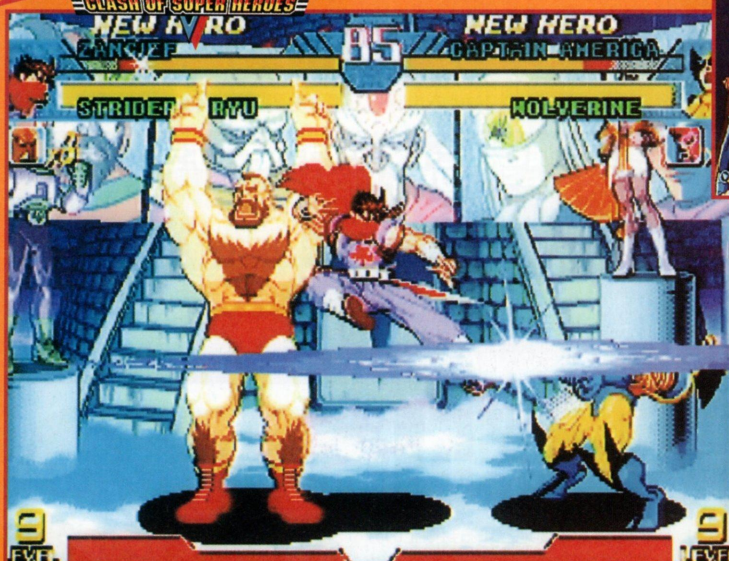
# MARVEL VS. CAPCOM®

## CLASH OF SUPER HEROES™

マーヴル VS. カプコン

**DC用カプコン2D格闘第1弾！　今回は全キャラのハイパーコンボ&スペシャルパートナー画面を入手したぞ!!**

| マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ | |
|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト　●3月25日発売予定　●5,800円 |
| | ●カプコン　●ＦＴＧ　●使用ブロック数未定 |

◀▲ひと画面で最大４人が戦う『ＭＶＣ』は、これまで家庭用移植不可能といわれていたタイトル。発表された時は、「完全再現できるのか？」と思った読者もいたと思うが、今回紹介している画面はすべてドリームキャスト版のものだから、移植度の高さは納得してもらえるだろう。『パワーストーン』に続くカプコンＤＣタイトル、期待はいやがうえにも高まるのだ！

## 食らえハイパーコンボ!!　派手さが醍醐味だ!!

早くもユーザーの間で大反響を巻き起こしている『マーヴル ＶＳ カプコン（以下『ＭＶＣ』)』。続報第２回となる今回は、全キャラのハイパーコンボとスペシャルパートナーを紹介しよう。特に、スペシャルパートナーについては初公開。いまからどのお助けキャラを使うか決めてみても楽しいだろう。複数のキャラが乱れ飛ぶ対戦は、ドリームキャストでなければ絶対に体験できないぞ!!

**ハイパーコンボのコマンド**

↓↘→+ⓅⓅorⓀⓀ（コマンドは右向き時のもの）

## カプコンとマーヴルのキャラクターが勢ぞろい SPECIAL PARTNER スペシャルパートナー

### 懐かしさ爆発のキャラも選べるのだ!!

ヴァリアブル・アシストを発動することにより、スペシャルパートナーが対戦中に援護攻撃をしてくれる。直接操作することはできないが、それぞれキャラクターの特性を生かした攻撃を見せてくれる。特に、カプコン勢はなつかしのゲームから参戦しているキャラが多く、昔ながらのカプコンフリークにはうれしい限りだ。君は全員知っているかな？

**コロッサス**

▲『Ｘ－ＭＥＮ』で登場したパワーファイター。アシスト攻撃はある程度ホーミングするので、比較的使い勝手は良い方。

**ジャガーノート**

▲とにかくデカいのがジャガーノートの魅力。アシスト攻撃は、みかけ同様とにかく迫力あり。力押しならこの人に決まり！

# MARVEL SUPER HEROES

# 全15キャラ分のハイパーコンボ紹介!!

HYPER COMBO

## ガンビット

暗い過去をひきずりつつ戦う男、ガンビット。ハイパーコンボのロイヤルフラッシュは、決まればかなりのヒット数が期待できる。頼りになる技だ。

ロイヤルフラッシュ

## スパイダーマン

クモの能力を手に入れた正義のヒーロー。ハイパーコンボのクローラーアサルトは、他の技とのつながりも良く使いやすい。コンボにおりまぜよう。

クローラーアサルト

## キャプテンアメリカ

もはや伝説とまで呼ばれるマーヴル世界のスーパーヒーロー。ハイパーコンボは、みずから突進することで相手に大ダメージを与えることができる。

ハイパーチャージングスター

## ウォーマシーン

パワードスーツに身を包んだ戦士。ハイパーコンボのプロトンキャノンは文字通り、巨大な兵器をかついで極太レーザーを発射する技だ。

プロトンキャノン

## ハルク

緑のボディを持つミスター怪力。ガンマクラッシュは、大地も割れんばかりの爆発で相手を吹き飛ばす。とにかく派手なグラフィックなのだ。

ガンマクラッシュ

## ウルヴァリン

超合金アダマンチウムの爪がうなる！ ウエポンXは文字通り、一瞬のうちに敵をクロス攻撃する。ウルヴァリンといえば、やはりこの技だ。

ウエポンX

## ベノム

復讐を夢見ている悪のスパイダーマン・ベノム。デスパイトは巨大な牙を持つ触手が、相手に襲いかかるハイパーコンボだ。

デスパイト

### マグニートー

▲磁界の王マグニートー。アシスト攻撃の「E・Mディスラプター」は、技の発生が早く、上手に使えばかなりの効果が期待できる。

### マライツー

◀アベンジャーズチームから登場！ 持っている雷鎚ミョルニルから放たれるスパークは強烈。

### ピュア＆ファー

▲カプコンファンクラブではおなじみのキャラクターが登場。上からの巨大サイコロ攻撃がかわいい。一緒に落ちてくるファーも見逃すな！

### サイロック

◀サイロックはインフィニティスペシャル攻撃だった「サイスラスト」でアシストしてくれる。

### USエージェント

▲『MSH vs SF』の隠しキャラだった彼もパートナーとなった。ここはひとつキャプテン・アメリカと組ませてみたいんだけどなぁ……。

### アーサー

◀『魔界村』からアーサーが駆けつけてくれた。当然やられた時のパターンも健在なのだ。

※画面は開発中のものです。

# CAPCOM HEROES

## ストライダー飛竜

現代に生きる忍者集団・ストライダーズ最強の男。光剣サイファーの切れ味は健在だ。ハイパーコンボのラグナロクは、まるで分身の術を見ているかのよう。

ラグナロク

## チュンリー

インターポールの女性捜査官・春麗。いろんな女性キャラが増えたけど、やっぱりこの人の魅力は１枚上手。もちろん、気功掌の使いやすさは特筆モノ。

気功掌

## キャプテンコマンド

カプコンワールドを守る最強のヒーローが参戦。ハイパーコンボ・キャプテンソードは、彼の仲間である３人のキャラクターも見ることができる。

キャプテンソード

## モリガン

魔界の支配者候補の１人。悠久の時を生きる彼女も、いつものナイスコスチュームで参戦だ。シルエットブレイドは、分身して攻撃するハイパーコンボ。

シルエットブレイド

## ザンギエフ

カプコン２Ｄ格闘界に君臨する永遠のオヤジキャラ。ファイナルアトミックバスターは、すでにおなじみ。とにかく回してナンボです。

ファイナルアトミックバスター

## リュウ

殺意の波動をついに克服!? 戦いとなると黙っていられない伝説のストリートファイターだ。真空竜巻旋風脚は、近くの敵も吸い込んでしまうのだ。

真空竜巻旋風脚

## サオトメ・ジン

偉大なる父を超えるために宇宙をさすらう戦士。ブロディアバルカンは、もうこれは違うゲームかと思わせるほどスゴい技。これってアリなんですかぁ!?

ブロディアバルカン

## ロックマン

ドクターライトが作った正義のロボット。カワイイ顔とは裏腹に、ハイパーロックマンでは、巨大ロボとなって容赦ない攻撃を見せつけてくれる。

ハイパーロックマン

### ローグ

▲ＭＡＲＶＥＬ勢の女性キャラ。アシスト攻撃は上昇、下降を繰り返しながらパンチを浴びせる技。浮遊している敵などに有効な対空キャラ。

### ミシェルハート

◀『アレスの翼』に登場したカプコン初の女性主人公。広範囲を攻撃する3WAY弾が武器だ。

### ストーム

▲彼女の発するアシスト攻撃のダブルタイフーンは、当たらなくても飛び道具の防御壁になるので便利。彼女もＭＡＲＶＥＬ系の女性キャラ。

### ルー＆アカビー

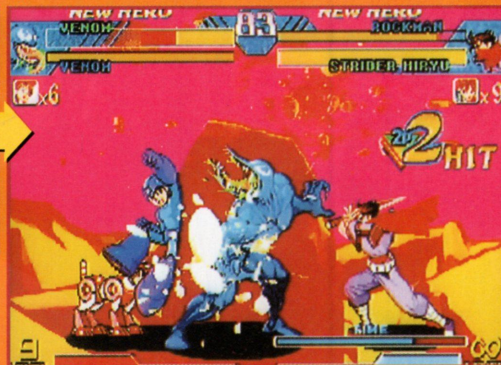
◀いまもファンの多い『ＷＯＮＤＥＲ３』から参戦。ルーは弓矢で、アカビーは炎で攻撃する。

### デビロット一味

▲サイバーボッツファンならおなじみのキャラ。スーパーエイトに乗って、アシスト攻撃をしてくれる。あいかわらずのワガママぶり!?

### サイクロップス

◀サポートキャラになってしまったサイクロップス。くさらずに援護する姿は正義の味方の鏡。

# ヴァリアブルクロスを使いこなせ!!

### ダブルでハイパーコンボ！　集中砲火で相手のライフを削り取れ!!

今回はさらに２パターンのヴァリアブルクロス画面を入手した。いずれも、発動する際に、まず２人のキャラのドアップが画面を埋め尽くす。これは知らないと一瞬驚いてしまう仕掛けだ。その後は２人のキャラを同時に操って攻撃を開始。時間の許す限り攻めまくろう。なお、この間はハイパーコンボは使い放題。両側からはさんで攻撃すれば、相手は防御の術がないぞ。お互いのハイパーコンボの特性を考えて攻撃しよう。

# ヴァリアブルコンビネーションも威力絶大

### キャラの組み合わせ次第で攻撃が変化!!

上記のヴァリアブル・クロス同様、ヴァリアブル・コンビネーションも発動の際にキャラのカットインが挿入される。その後、２人のキャラの組み合わせによってさまざまなハイパーコンボが炸裂するわけだ。この組み合わせは相手に与えるダメージ以外に、攻撃の間合いなども変化する。好みのキャラの組み合わせを試してみよう。飛び道具系、対空系、投げ系などなど豊富なパターンが用意されているぞ。お気に入りのハイパーコンボ探しも楽しいぞ。

# エリアルレイブ4連発!!

### これぞ２Ｄ格闘の真骨頂なり!!

定番となったエリアルレイブももちろん使える。今回はロックマンがガンビットにエリアルを決めている画面写真をＧＥＴ。エリアル開始技から、キック、バスターとつないでフィニッシュしているさまが良く分かる。決まった時の爽快感と、食らった時の屈辱感でこれに勝るものはないだろう。なんとしてもマスターしておきたいテクニックだ。

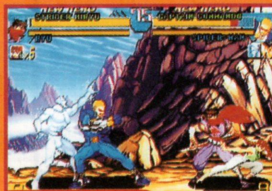
## 想鐘サキ

▲『虹色町の奇跡』からサキちゃんが参戦。ウ●トラ警備隊の一員（？）である彼女は、持っている銃でスパークビームをぶっ放してくれる。

## 超戦士

◀ＣＰ−ＳＹＳＴＥＭ初のタイトル『ロストワールド』から参戦。サテライトのビームは強力。

## アイスマン

▲ＭＡＲＶＥＬイチのクールガイ。巨大な氷塊を相手に向けて落下させるアシスト攻撃は、効果範囲が広いのが魅力。相手は逃げ場がないぞ。

## 東風

◀一説には春麗のデザインの元になったとも言われている。『ストライダー飛竜』の足技は健在。

## ジュビリー

▲『ジェネレーションX』から参加した13歳の女の子。なんだ子供か、と思ってなめていると、手から発するプラズマ攻撃を食らうぞ。

## アニタ

◀いつもはドノヴァンの後ろくっついている彼女。今回は超能力を使ってアシストしてくれる。

| With You〜みつめていたい〜 | | | |
|---|---|---|---|
| SS | ●セガサターン | ●発売日未定 | ●価格未定 |
| | ●NECインターチャネル | ●AVG | |

PCで大人気の純愛AVGの緊急移植をお伝えしてから1カ月。急ピッチで制作が進められている今回は、早くも完成したプロローグパートを大紹介していくぞ！

# 幼なじみとの『純愛』を描く恋愛物語！

PCからの移植となる本作は、ヒロインを幼なじみの２人に絞って、充実したラブストーリーを描くことに専念した恋愛AVGだ。６年前に海外へ引っ越していった、初恋の相手「真奈美」との突然の再会。それにより、小さい頃から家族のように接してきた「菜織」との関係も揺れ動く…。幼なじみの３人の男女が紡ぐ、微妙な三角関係の行く末は!?

◀システム自体はオーソドックスなAVG。２～３択から行動を選ぶことによって物語は進んでいく。

第1章
動き始める未来

▲ストーリーは、連続ドラマのように章立てされている。章の終わりには次章の次回予告が挿入され、物語を盛り上げる！

## ヒロインはこの2人!!

## 鳴瀬真奈美
MANAMI NARUSE

主人公の初恋の相手。６年前にミャンマーへと引っ越してから音信不通だったが、このたび無事帰国。主人公たちと再会を果たす。おしとやかで家庭的な少女だが、優しすぎるために自己嫌悪に陥りやすい短所も。また、無邪気な性格のためボケているところもある。

## 氷川菜織
NAORI HIKAWA

主人公とは物心がつく前からの腐れ縁で、真奈美とも親友だった。押し掛け女房的な性格で口うるさいが、子供好きで世話上手な一面も見せる。父が神主なので、その神社で巫女のバイトをしていることも多い。彼女の夢は、母が園長をしている幼稚園の保母さんになることだ。

### CHECK ペンダントの宝玉が示すヒロインとの「絆」

この作品のテーマでもある、人と人との心の結びつきの強さを表す「絆」。２人のヒロインとの「絆」の強さは、画面左下（会話ウィンドウの左）にあるペンダントの宝玉の色で知ることができるのだ。「絆」が弱いと発生しないイベントもあるので、二股は厳禁だぞ。

◀主人公の行動に応じて、ヒロインとの「絆」を示す宝玉の色は変化する。

| 青 | ◀真奈美と仲良くなると | 緑（中立） | 菜織と仲良くなると▶ | 赤 |
|---|---|---|---|---|

# PROLOGUE

ここでは、物語の発端である真奈美との再会までを描いたプロローグパートを紹介していく。真奈美がいなくなってから止まり続けていた主人公の心の歯車が今、動き始めようとしている……。

## プロローグパートの詳細を徹底紹介!!

### 1 いつも通りの日常、いつも通りのアイツ

【菜織】時計のせいにするの？　もぅ
二度寝するくらいだったら、学
校で寝てたらいいでしょ？

いつものように寝坊したオレは、いつものように校門で菜織の小言を聞いた。5月もそろそろ終りに近づき新しいクラスメイトたちにも慣れてきたが、菜織のお節介さは6年前から変わらない。友だち以上恋人未満、オレと菜織の関係はありふれた「幼なじみ」のまま、この先も続いていくのだろうか？

▲遅刻寸前の主人公を待ち受けていたのは、幼稚園以来の幼なじみである菜織だった。
►教室は、情報通のミャーコが持ち込んだ「ミャンマーからの転校生」のウワサで持ちきり。

### 2 オレは何のために走っているんだろう？

◄主人公がレギュラーになれるかどうか、賭けを持ちかける菜織。その真意は……？
▼雨の中、菜織と一緒の帰り道。6年の時をかけ、2人の絆は少しずつ強まっていく。

菜織にこづかれ、久々に部活に出る。オレは陸上部のランナーだが、最近はどうもやる気がでない。それは、走る目的が失われつつあるからか。6年前に姿を消した真奈美に、追いつきたいという目的を…。

**――オレと菜織の「絆」が深まりかけた、その翌日…**

Sub character

## 主人公の恋を助けるサブキャラクターたち

3人の恋物語を彩る登場人物たち。残念ながら彼女たちと恋愛を楽しむことはできないが、個性が強い魅力的なキャラばかりだ。この他にも、まだまだたくさんの人が登場するぞ。

◄脇役と片付けるには、あまりにもカワイイ女の子たち。和気あいあいと楽しそう！

とにかく元気なムードメーカー

### 信楽美亜子 MIAKO SHIGARAKI

楽天的で、いつも元気&明るい行動派の女の子。学校の内外を問わずに情報通なことで有名で、勝手に報道部を自称している。肌身離さずマイクを持ち歩き、常にスクープのネタを狙う。愛称は「ミャーコ」。

ボーイッシュな体育会系少女

### 田中冴子 SAEKO TANAKA

運動部に籍を置く、ちょっとクールな女の子。男っぽい外見と性格のため、後輩の女の子からは「お姉さま♥」と呼ばれることも多い。姉御肌でがさつな印象を受けるが、意外に面倒見がいい。愛称は「サエ」。

主人公の妹である病弱な少女

### 伊藤乃絵美 NOEMI ITOH

主人公より1つ年下の妹で、とても優しい兄思いの少女。病弱のため学校を休みがちで、性格は内向的。だが、1度決めたことは曲げない強い意思を持つ。普段は父が営む喫茶店でウェイトレスのバイトをしている。

## 3「あの子」との再会

1つの傘の中で、菜織を初めて「女性」として意識した翌日、部活の練習で疲れ果てたオレの前に見知らぬ少女が…。その少女は、オレが6年前に追いつけなかった少女、真奈美だった。そして次の瞬間、彼女はオレの胸に飛び込んできた！　この再会を機にオレと真奈美、そして菜織との物語の幕は上がった…。

▲主人公にハッパをかけにきた菜織。なんだかんだ主人公が気になるらしい。

——!?ま、真奈美ちゃん!?

▶2人の姿を目撃した菜織の心境は…。そして序章は幕を閉じる。

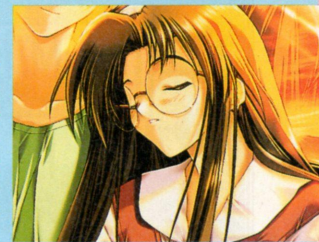
To be continued…

## CHECK SS版『With You』はこうなる？

基本的にはPC版からの移植となる本作。ここでは、気になるSS版オリジナル要素を、予想も含めてオールチェック！

### ①PC版の要素はほとんど収録？

PC版はフルボイスで、主人公のセリフ以外を表示せずに音声だけで進めることもできた。とりあえずフルボイスは決定しているが、その他は未決定。また、便利なテキストの早送り&読み直し機能は、SS版にも入るもよう。この他、PC版ではCGのアルバムモードやミュージックモードも用意されていたが…？

▶セリフはもちろんフルボイス。邪魔な会話ウィンドウも消せる。

### 気になる声優陣は？

ほとんどのキャラはPC版と同じキャスティングが予定されているが、ヒロイン役の2人については変更が検討されている。詳細は、次回で報告できそうだ。

### ②オリジナルシナリオの追加？

PC版で評価が高かったシナリオは、移植に際してさらに磨きがかけられる。残念ながら新キャラの追加はないそうだが、シナリオが補完されることで感動が増すことは間違いなしだ。PC版をプレイ済みの人も要チェックだぞ!!

▲人気が高かったサブキャラたちにもエピソードが追加されるかも？

### ③おまけ内容が充実？

本作の移植を手がけるのは、SS版『Pia2』を作った方々。プレイした人には周知の事実だが、『Pia2』のオマケ要素はミニゲーム盛りだくさんの豪華内容だったのだ。実績があるだけに、今回もかなり期待してよさそうだね。

▲オマケが充実していた『Pia 2』。『With You』もきっと！

※写真は『Piaキャロットへようこそ!! 2』

### 天都みちる MICHIRU AMAMIYA

ちょっととぼけた美人教師

主人公の通う学校で、英語の臨時教師を務める。本業は考古学者で、ミャンマー民族展には亡き父が発掘した宝玉を出展している。根はマジメだが、授業中はアメリカンジョークでひんしゅくを買うことも…。

### チャムナ・フォン CYAMNA FON

海外から来た謎の転校生

海外から、日本に転校してきた少しミステリアスな女の子。物静かな性格で口数も少ないが、その瞳にはただならぬ強い意志が見え隠れしている。外見は無表情だが、時折見せる寂しげなその表情の裏には…。

## PRESENT

NECインターチャネルさんのご厚意により、今回は本作のヒロイン2人がデザインされたテレカセット（2枚組・特製ケース入り）を1名様にプレゼント！　希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を必ず明記した上、当編集部「With You　テレカプレゼント」係まで。締切は2月12日（当日消印有効）で、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

特製テレカセットをプレゼント!!

電撃特報

# 明らかになっている、『エレメンタル・ギミック・ギア』の全貌を再確認!!

発売に向かって、着々と開発が進んでいる『E・G・G』。今回は総集編として、新たに入手した画面素材を中心に、物語の流れやゲームシステムなどを徹底紹介する。では、さっそく本作の根底を形作る1要素であるストーリーから見ていくとしよう。

エレメンタル・ギミック・ギア
DC ●ドリームキャスト ●4月発売予定 ●価格未定
●ハドソン ●A・RPG ●使用ブロック数未定

## Prologue

遙かな昔、その惑星には高度な文明を持った人々が住んでいた。
しかし、原因はわからないまま、その文明は滅んでしまう。
後に残されたのは、汚染された大気と地殻変動を繰り返す大地。
そして、その大地に建立された、巨大な古代遺跡だけ。
古代の文明はなぜ滅んだのか？　そして、遺跡には何が隠されているのか……。

## そして、数千年の月日が流れ……

## STORY

トキオン暦1353年…多くの科学者によって、超古代遺跡内の調査が行われる。遺跡の発掘も順調に進み、詳しい構造も徐々にわかってきたある日、遺跡の奥深くで謎の物体が発見される。そして、その物体の中には眠ったままの男の姿があった……。

▼謎の物体は遺跡の外部へ持ち出され、科学者たちの手によって研究されることに。

▼遺跡でみつかった男は、眠り続けていることから“スリープマン(眠る男)”と名づけられる。

# 遺跡覚醒

## さらに、遺跡調査から1世紀後……………

遺跡内部の調査、発掘からちょうど100年めのトキオン暦1453年……突然、超古代遺跡に異変が起こり、遺跡の周囲から不気味で禍々しい巨大な触手が出現。触手は複数に増殖し、遺跡周辺の森や街、村を次々と破壊しながら伸び続け、その結果トキオンの大地は分断されてしまう……。

▲突如、現れた謎の触手。

▲その巨体の暴走により

▲多くの建物が破壊された。

## トキオンを分断！

## そして、濃い霧が立ち込め…

触手の異常増殖のあった日の夜、触手の表面に無数の赤い巨大な花が咲き乱れ、遺跡周辺はその花から吹き出した霧で包み込まれる。それ以後、霧に包まれたその様子から遺跡は“フォグナ”と呼ばれるようになる……。

△軍事兵器として開発された「E.G.G.」も登場。戦場に投入される。

## 100年の間に「E.G.G.」は……

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

遺跡内で発見された謎の物体（オリジナルE.G.G.）。人が乗っていたことから乗物とわかるが、操縦桿もなく作動方法はまったく不明。いつしか「精霊が動かしている」と噂され、“エレメンタル・ギミック・ギア（E.G.G.）”と呼ばれる。

そんなE.G.G.も科学者の地道な研究によって謎が解明され、人々の生活に幅広く浸透し、欠かせないモノになる。

### E.G.G.年表

1353：超古代遺跡から謎の物体がみつかり、E.G.G.と名づけられる。

1365：試作機が作られる。しかし、その大きさはオリジナルの約4倍。

1386：E.G.G.メェルメタルという金属が開発される。これにより小型化に成功し、「オリジナルE.G.G.レプリカ」が完成。

1403：研究によって、オリジナルの精神操作伝達系が解明される。

1432：E.G.G.の量産化が進み、あらゆる分野で活躍。

## ついに目覚める“スリープマン”

そして遺跡異変から数日後。永遠に眠り続ける男“スリープマン”が研究所でその眠りに終止符を打ち、目を覚ます。だが、あまりにも長い眠りのせいか、彼は何もかも忘れていた……。

本編は、主人公であるスリープマン（ゲーム中ではレオンと呼ばれる）が目覚めた場面から始まる。プレイヤーはスリープマンとなり、超古代遺跡の異変の謎や自分の過去を解明すべく、冒険していくのだ。なお具体的な物語の展開はまだ判明していないが、わかり次第逐一紹介していく予定なので、続報をお楽しみに!!

## 記憶のない彼は、

▲▶スリープマンの相棒は、オリジナルE.G.G.。これに乗り込み、フォグナ遺跡内を探検していく。

## 何かに憑かれたように旅立つ!!

ADVENTURE

# フォグナ遺跡内部が冒険の舞台―

冒険の主な舞台はフォグナ遺跡。ここで主人公・スリープマンは、自分の記憶を取り戻すべく冒険を繰り広げていくのだが、遺跡内は危険がいっぱい。行く手を阻もうと、さまざまな敵が待ち構えている。どうやらこの冒険、大変なことになりそうだ……。

◀▲遺跡内には、さまざまなタイプの無人E.G.G.が数多く徘徊している。当然、スキあらば襲いかかってくるぞ!!

## 遺跡内にはがいっぱい トラップ……

遺跡内にはトラップが随所に点在しており、E.G.G.のさまざまなアクション（詳しくは下段のALL ABOUT of E.G.G. のACTIONの部分を参照）を駆使し、突破していかなくてはならない。これらトラップにはパズル的要素を盛り込んだモノが多く、相当頭をひねらないとクリアできないぞ。柔軟な頭で冒険する必要があるのだ。

▲必殺技（後述）の効果をうまく活用しないと回避できない罠も存在する。

▲遺跡内には数多くのトラップが用意されているのだ。

### 街では、人々の話に耳を傾けよう

RPGで欠かすことができないのが街での情報収集。もちろん本作でも、街の人々から冒険に役立つ話が聞ける。遺跡内で行き詰まった時などは、人々の助言に耳を傾けることが重要になってくるぞ。また、街では冒険中に獲得したお金を使って、消費したエレメンタル・パワーを回復することも可能だ。

▲▶街の一部や建物の中では、E.G.Gから降りて行動する。

## ALL ABOUT of E.G.G.

ゲームタイトルと同じ名前が付けられている「E.G.G.」。ここでは、3つの要素にわけて、その謎に迫っていこう。

## ACTION 機能

E.G.G.は、冒険の途中で獲得するユニットを増設することで、さまざまなアクション（写真参照）を身につけていく。上でも触れたように、どのアクションもトラップクリアには欠かせないモノばかりだぞ。

### 押す

▲障害物を押す。邪魔なモノを移動させられる。

### ひっぱる

▲押すとは反対に障害物を引っぱることも可能だ。

### ワイヤーアーム

▶足場のない所を移動したり、敵を攻撃したりできる。

### キャッチ

▶飛んできたモノをつかむ能力。

### スピンダッシュ

▼高速で移動できるがエネルギー消費大!!

# BATTLE 遺跡の奥深くに待ち受ける巨大な敵―

▲巨大なボス対E.G.G.。こんな敵に勝てるのか？

フォグナ遺跡の要所要所にはボスが潜んでおり、彼らが待ち構えている部屋に入ると、1対1のバトルに突入する。これらのボスは、オリジナルE.G.G.の何倍もある巨大なものや、超強力な武器を装備していたりと、どれも強者揃いだ。また、ボスによっては空中でのビームの撃ち合いといったシチュエーションも用意されており、バラエティ豊かなバトルを楽しむことができるぞ。

なお、写真を見てもらえばわかるように、ボスの戦闘はスプライトで描かれた2Dフィールドではなく、ポリゴンで表現された3D空間で行われる。ただし、操作方法などは2Dとまったく同じなので、違和感なくプレイすることが可能だ。

## ボス戦は 2D→3D

▼▶ボスによって攻略は異なる。うまく弱点をみつけるかがカギ。

## ボスの中にもE.G.G.が!!

### 2Dにはない戦略性、高低差を使った攻撃

ボス戦では新たに高さの概念が加わるため、2Dにはない高低差を利用した3Dバトル独特の攻撃方法が存在する。ここでは、それら数多くある攻撃テクニックの中から基本的なモノを2つ紹介していこう。

#### 高い所から撃つ

高い場所に登り、そこからエレメンタル・パワー（後述）を撃つという攻撃法。上半身に弱点があるボスに対して有効だ。

#### 空中に飛び出し、体当たり!!

崖のような場所からスピンダッシュで勢いよく飛び出すと滑空することができ、敵に体当たりすれば、通常のスピンダッシュ同様にダメージを与えられる。ボスによっては非常に重宝する攻撃方法だぞ。ただし、崖のような飛び出すための高い場所がないと使用できないという欠点がある。なお、E.G.G.を打ち出してくれる仕掛けがフィールド上にあれば、高い場所がなくても同様のことが可能だ。

## ABILITY 能力

E.G.G.本体には特殊な機関が搭載されており、火／地／水／風の力（エレメンタル・パワー）を引き出せ、その力を使えば炎で敵を焼き尽くしたり、逆に敵を凍らせたりできるなど超強力な必殺技が繰り出せる。しかし、各必殺技にはそれを使用するために必要なエレメンタル・パワーが決められており、必要なパワーに達していないと、使用することができない。

◀必殺技は、トラップを攻略するうえでも非常に重要になってくる。

▲派手な演出だけでなく威力も絶大な必殺技。いざという時に頼りになるぞ。

### 火のエレメンタルを使えば…

スピンダッシュと火のエレメンタルを同時に使うと、炎に包まれながら高速移動できる“フレイムスピナー”となる、攻撃力UP&周辺に火をまき散らすという特性を持つ必殺技だ。

## GROWTH 成長

冒険の舞台である遺跡内には、エレメンタルルームと呼ばれる部屋がいくつかある。ここはE.G.G.の中に隠された能力を引き出してくれる場所だ。もちろんここだけではなく、フィールド上にもエネルギーを増やしたり攻撃力を上昇させるアイテムも数多く存在する。本作は、こういった成長システムを採用のため、経験値は存在しない。

▲成長すれば、行けなかった所に行けることも。

▶これがエレメンタルルーム。ここでE.G.G.は成長する。

エレメンタルルーム

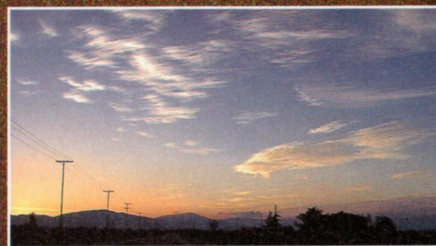
# 飯野賢治から語られる新事実の数々!!

# WARP 単なる移

# リアルサウンド ～風のリグレット～

発売まで1カ月をきった……と、お伝えしたいところだったが、ここに来て突然『リアルサウンド～風のリグレット～』発売延期の情報が入ってしまった。今回はその理由を含め、ドリームキャストになって新たに加わった新要素、そして、同梱されている『Dの食卓2』(以下『D2』)の体験版『D2-shock!-』について、飯野氏から語ってもらうことにする。1999年、そしてドリームキャストで、ワープの目指す方向性がここに明らかになる!

リアルサウンド～風のリグレット～

| DC | ●ドリームキャスト ●3月11日発売予定 ●4,800円 ●ETC |
| --- | --- |
| | ●ワープ ●GD-ROM 3枚組（初回『D2』体験版同梱） ●PP |

## サターン版『リアルサウンド』とは?

1997年7月にセガサターンで発売された『リアルサウンド～風のリグレット～』。画面には何も映らず、ただセリフと音楽のみで物語が展開するという、かつてない試みの作品として高い評価を受けた。プレイヤーは、主人公・博司となり、10年前の夏に体験した初恋の思い出をたどる旅に出ることになる。ちなみに、この『リアルサウンド』はシナリオのまったく異なる3部作のシリーズが予定されており、第2作『霧のオルゴール』、第3作『スパイランチ』とタイトルのみ発表されている。

▲これがDC版『リアルサウンド』のタイトル画面。青空が美しい。

### CAST

**柏原 崇** 博司役

ドラマ、映画で活躍中の実力派俳優。『白線流し』『タブロイド』等に出演。

**菅野美穂** 菜々役

女優。テレビ、映画、舞台など、あらゆる方面で現在活躍中。

**篠原涼子** 泉水役

タレント。ドラマ、バラエティー、音楽などマルチに活躍を見せる。

# 「新しい遊びを入れたくなって開発が押してしまいました」

──『風のリグレット』をドリームキャストで発表しようと思ったのは、いつ頃なのでしょうか？

**飯野**　去年の春過ぎあたり、いや夏前くらい。『D2』の発表会が終わったあたりから作っていました。本来は『D2』を今年の2、3月に出して、こっちは6月くらいに出す予定だったんですが、ご存知のとおり、『D2』の開発が大幅に遅れてしまって。じゃあ先に比較的順調なこっちを発売しようと。

──では、もう完成している状態なんですね。

**飯野**　実はね、発売が2週間延びて、3月11日になっちゃったんです。というのも、DC版ではVM対応のゲームを開発していて、ネットワークもやっていて、さらにぷるぷるぱっくにも対応させるんです。これらの開発がちょっと遅れてしまって。

──それらの仕様は、最近になって追加することになったのでしょうか？

**飯野**　そうです。もともとやる気ではいたんですが、ぷるぷるぱっくの開発ツールの問題や、ネットワークがどの水準まで可能なのか、わからなかったこともあって。でも、ぼちぼちネットワークの環境も整備され始めているし、そうなると今度はビジュアルメモリ用ゲームも付けたいな、結局全部やりたいなあ、と思っちゃって。これって『風のリグレット』のゲーム内容とは直接関係があるわけではないのですが、どうせ出すなら、これを使っておもしろい遊びができたらと。ベタな移植作品ともいわれたくないし。現状で可能なことはできるだけやりたくて。ワープはめったに作品を発売しませんから、ここぞとばかりに（笑）。

──では、具体的な内容についてお聞きしたいのですが、まずネットワークではどんな試みを？　『風のリグレット』で通信対戦はできないですよね。

**飯野**　サターンの『風のリグレット』で気づいたんですが、出荷本数の割にはネット上の掲示板の盛り上がりがすごかったんですよ。「このゲームは解いた後に盛り上がるタイトルなんだ」って認識できたんですね。やっぱり、プレイヤーによって受け止め方が全然違ってくるんでしょうね。だから意見交換の場として、あれだけ伝言板が賑わったんだと思うんです。当時はパソコンユーザーばかりだったけど、DCはネットワークの入り口がついているので、プレイすれば誰でも気軽に伝言板にいけるでしょ。形としては『ソニック』の「ソニックパスポート」と同じで、これを使うと、伝言板やワープのホームページへアクセスできるんです。ゲームクリア後にみんなで盛り上がってもらえればいいなと思って。ただ、ゲームをクリアしていない人のために、ネタバレがあるとイヤなので、一度クリアした人のみが参加できるようにしました。お楽しみに。それから、当時印象的だったのが、『風のリグレット』の伝言板で出会って結婚した人たちがいたことです。スゴイでしょう、これって。そういったところに、僕らが少し忘れていたこのゲームの「価値」があるのでは、とも思って。

──それから『風のリグレット』で、初めてぷるぷるぱっくに触れるユーザーも多そうですね。

**飯野**　ぷるぷるぱっくに向いている作品かどうかはわからないですが、インプットが非常に少ないゲームじゃないですか。そこがいいところでもあると思うんです。ただ、何か違うアウトプットがあれば、少し変わった雰囲気や、もう少しユーザーがゲームに参加する形になるんじゃないかと思えたんです。どこでどう使うか、というのは口ではパッと言えないんで、実際に遊んでもらって「なるほど」と思ってほしいですね。恐怖モノではないんで、効果的な使い方はできないんですけど、やってみると結構おもしろいんです。ちょうどぷるぷるぱっくの発売日と同じくらいの時期になるので、ぜひ一緒に買って遊んでほしいです。

──ビジュアルメモリでは、ストーリーから察すると、もしかして恋愛育成ゲームとか……？

**飯野**　いや、ゲームに直接関係するものではないです。まぁちょっとしたお遊び、オマケですね。ここらへんは、発売までハッキリ言うのはやめようかなと思っています。いずれにせよ、この時期どのソフトも発売日が遅れてるから、僕も遅らせたくなかったんですけど。これはユーザーさんに申し訳ないと思っています。

# のDC第1弾は植作品にあらず!!

## REAL SOUND KEY WORD

### 急遽追加された3つの新要素

インタビューで飯野氏が挙げた3つの新要素について、ここでさらに検証してみる。遊び方が増えただけ、イメージの世界は、さらに大きく広がりそうだ。

#### 1 ぷるぷるぱっく

コントローラに接続すると、ブルブルと振動する周辺機器。「初恋」がテーマのストーリーだけに、気持ちが高まると、「ドキドキ」と鼓動のような振動が伝わったりして。また、音に集中していればコントローラが急に振動した場合、かなり驚くはず。さまざまな相乗効果が期待できそうだ。

#### 2 ネットワーク

言わずと知れたドリームキャストの通信機能。DC版『風のリグレット』では、飯野氏のコメントのとおり、ゲームをプレイしたプレイヤー同士が、専用掲示板とワープのホームページを使用し、コミュニケーションを取ることが可能になる。キミのDCから『風のリグレット』仲間を探してみてはどうだろうか？

#### 3 ビジュアルメモリ

これはちょっと意外な展開。恋愛に関係するお手軽なゲームといえば、やはり占いなのだろうか？　オマケとして気軽に遊べるものが用意されているとのことだが…。

さらに、単体のゲームとして、他のVMと情報交換や同時プレイなどで遊べる可能性もあるのか!?　いずれにせよ、発売日が楽しみになってくる。

# 『リアルサウンド』はクリアした後に盛り上がるタイトルなんです。

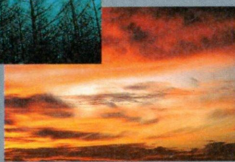
# 「かけっぱなしで見ててもなかなかいいもんですよ」

## REAL SOUND KEY WORD

### 物語を彩る美しい写真の数々

DC版『風のリグレット』のビジュアルモードで使われることになった写真の一部をここに紹介しよう。これらの写真は、カメラマン・稲越功一氏のライブラリより選出したもの。どれも、写真に引き込まれてしまうかのような美しい作品だ。

◀葉が落ちた木々は厳しい寒さを連想させる。

▶これは夕焼けか、朝焼けか？赤がまぶしい。

▲どこかの漁港か。遠くに船が見える。写真なのにこの奥行きを感じさせる雰囲気がいい。

▲林の中を続く道。風で木々がざわめく音や、落ち葉を踏む音が聞こえてきそうな1枚。

#### 稲越功一氏プロフィール

'41年岐阜県生まれ。'70年、フリーカメラマンとして（有）イエローを設立。'80年に講談社出版文化賞を受賞。多数の写真集やビデオなどが制作・出版されている。

**——それでは、『風のリグレット』をDCで発表するにあたって、サターン版との変更点を教えてください。**

**飯野**　まず、ビジュアルモードがつきました。これは前にもお話しましたが、そこで使う写真が決まりました。ビジュアルモードには2つのモードがあって、ストーリーにあった写真が表示される「ストーリーイメージ」と、すべてランダムで表示される「ランダムイメージ」というものです。ただ、ストーリーイメージといっても、そんなに具体的なものじゃなく、すごく漠然としたものです。ランダムイメージは全然バラバラで、例えば「朝よ」といっても夜の写真が出るかもしれない。それくらいランダムです。部屋の窓みたいになっているんですが、僕はランダムイメージが好きで、社内でどっちを使うかもめたんですよ。実はまだ悩んでいます（笑）。

**——飯野さんはどちらが好みなんですか？**

**飯野**　普通のゲーム制作だったら、ストーリーイメージを優先するべきなんでしょうけど、ランダムイメージの出来がよくて、何だかゲームが別物になるんですよ。だから両方入れました。それでプレイヤーが好きなほうを選んでくれればと。ランダムイメージを決めたもう1つの理由として、「オートプレイ」という機能を入れるためなんですよ。これは、1回ゲームをクリアすると使えるようになるんです。通常、プレイヤーが自分で選択肢を選ぶわけですが、オートプレイはコンピュータが勝手に選んでいくんです。自分だったら選ばないようなものも選んでくれる。前回の『風のリグレット』の伝言板で、「1回めはベストエンディングだったけど、違うエンディングを見るために、わざと悪い選択をしたくない」、という人がけっこういたんです。それを見て、まぁ、ゲームもすごいところまで来たなと思ったんですよ。その気持ちもわからなくはないと。それで今回、オートプレイを付けることによって、プレイヤーの思っているものとは別のエンディングになることもあるんじゃないかな、と考えたわけです。さらに、今回はビジュアルもついているので、絵としてとてもきれいなんです。もちろん、曲もいいですし。かけっぱなしで見ていてもなかなかいいもんだな、と思いまして。写真だけバンバン変わるのが、スクリーンセーバーじゃないんだけど（笑）、けっこうおもしろいんです。

**——そのビジュアルモードの写真というのは？**

**飯野**　稲越功一さんという大御所の写真家さんが撮られたものです。全部で200枚くらい入ると思います。撮り下ろしではないんですが、彼のライブラリから選んだものです。稲越さんは写真歴の長い方なので、何千枚もあるんです。その中から選ばせてもらいました。従来のゲーム機は、320×240ドットしかなかったので写真を出すと荒くなってしまうんですが、DCはフルカラーの640×480で出せて本当に綺麗なんですよ。

**——サターン版は4枚組だったのに対し、今回はGD2枚組ですが、2枚で収められたのはやはりワープの開発技術の進歩によるものなのでしょうか？**

**飯野**　いえ、CRIさんです。今回はADXという圧縮技術を使っていて、これがけっこういいんですよ。当然、音もいいです。もう1つは、これも長いことやっていたんですが、常にセリフをロードしているゲームなので、同時にビジュアルをロードできないんですね。だから、セリフが途切れた時に絵をロードするしか方法がなかった。でも、今回ADXを使うことによってマルチストリーム再生ができるので、セリフを流しながらビジュアルをロードできるようになりました。

**——その技術は今回の『リアルサウンド』だけじゃなく、他の作品でも生かされる、ということでしょうか。**

**飯野**　ええ。『D2』体験版にもADXをフルに使っていますから。将来的には、例えば窓に近づくと、すきま風が聞こえてきたり、暖炉のそばに行くと火の音が大きくなったりとか。あと、キンバリーがしゃべっているとき、プレイヤーが移動することで声のボリュームが変わるとか。ほかには、戦闘シーンに入る時、曲は流しっぱなしで画面が切り替わります。つまり、今までのゲームのように画面が暗くなって音が途切れる、ということがまったくないんですよ。この技術は、これからの作品にも、もちろん生きてくるでしょうね。

**——『D2』体験版は、初回版にしか付いていないんですよね。多くのユーザーに行き渡るでしょうか？**

**飯野**　そうなんですよね。そんなに数は出ないと思うんで。予約をしてくれれば大丈夫だと思います。そう、予約までして『D2』の体験版をやりたい、という人のために、おまけをつけました！　体験版とはいえ密度はかなり濃いと思うし。実はモードを選ぶときのタイトル画面でインタラクティブに遊べる。僕が『D2』の発表会でロゴをまわしたり、雪降らしたりしたの覚えてますよね。あれと同じことが各ボタンに対応していて、DCの性能を自由に体験できるようになっています。まあ、『D2』の体験版のほうは問題なくいきますんで。マスターアップも『風のリグレット』より早かったりするんだけど（笑）。

**——では、ローラたちの声もバッチリ入っていると。**

**飯野**　ええ、バッチリ。年末に半分の収録が終わりましたから。もう半分は2月頭に録ります。キャスティングは主役級はほぼ同じ。そのほかに、新しい人もいます。あるアニメで有名なベテラン声優さんたちが出ていたりして（笑）。これは体験版には入らないので、本編をお楽しみにっていうことで。

**——それでは最後に。99年にワープが発表する作品は、何本くらいになるのでしょうか？　一応です（笑）。**

**飯野**　2本以上ですね。一応言っとかないと（笑）。『リアルサウンド2』も出したいね。技術的な問題もあるので、サターンで出せるかどうかわかりませんが…。とりあえず、今は『D2』ですね。まずはこれを仕上げないと、みんな許してくれないでしょう（笑）。まずは、『風のリグレット』と体験版をプレイして、もう少しだけお待ちください。

**——本日はありがとうございました。**

# 「今回培った技術は今後の作品にも生きてくるでしょう」

## 飯野賢治がナビゲートする『D2-shock!-』の世界

# 「バトルシーンはかなりエグいです」

『風のリグレット』の初回版に同梱される『D2』体験版、『D2-shock!-』は、かなり充実した内容になるようだ。ここでは、今回明らかにされた6つのモードを中心に、飯野氏自らのコメントでその見どころ、遊びどころを紹介していこう。体験版でしか遊べないモードもあるので、『D2』を心待ちにしている人は、『リアルサウンド』もしっかり予約をしておくほうがいいかも。

## これが最新版『D2』の姿だー!!

『D2-shock-!』は全部で6つのモードが遊べます。

1つめは「オープニングムービー」というモード。文字通りムービーが収録されてますが、以前『D2』の発表会でお見せしたものに、シナリオ変更分の数カットが追加されているバージョンアップ版です。

2つめは、「ファーストシーン」。これは実際のゲームの冒頭シーンであるキンバリーの小屋が舞台となります。部屋の中を自由に移動できるところまで入るかどうか、まだ何ともいえませんけれど、ムービーのようなクオリティでリアルタイムCGが表現されています。「あっ、これがこんなふうに動かせるんっだ！」って、びっくりすると思います。楽しみにしててください。さらに、暖炉の燃え盛る炎や火の粉、窓から差し込む太陽の光、はがれる板、飛び散る血のり（笑）など、細かいエフェクトにも注目です。入れるかどうかは別にして、操作そのものは簡単になっています。

『D2』は誰もが楽しめるゲームにしたいので。そのあたりのコンセプトとか、僕らがめざすゲーム性は変わっていません。

3つめは「スチュワーデスバトル」というモードです。今までにも画面を公開していますが、ゲーム序盤で初めて戦うボス的なキャラクターが、このスチュワーデスなんです。墜落した飛行機にスチュワーデスが生き残っていて、ローラが生存者を探しにいくと、モンスターに変化しているというお話。そこでいよいよバトルになるんですけれど、この描写がちょっと……いや、かなりエグいんです。もう、『バイオハザード』についてる残酷シールを10枚くらい貼らないとゲームとして発売できないくらいエグイ(笑)。発売までもっとスゴイことになるかもしれません。こっちもお楽しみに(笑)。実際は飛行機まで歩いてスチュワーデスを発見しますが、今回はその部分はカットされていて、発見したところで体験版用のイベントムービーが流れてバトルに突入することになります。ここではゲームと同じようにバトルが楽しめます。ただし、ローラのヒットポイントは固定値で、武器もサブマシンガンだけです。本当は、回復アイテムを使ったりとかあるんですけど、今回はあくまでバトルだけ遊んでもらうことになります。とはいえ、バトルもただ撃てばいい、というわけではなくて、ちょっとおもしろいんですよ。それをぜひ体験してほしいですね。スチュワーデスの体力がゼロになると終了します。

▲追加されたオープニングムービーの1カット。機内でキンバリーの姿を見るのは、これが初めてだ。

4つめは、「スノーモービルテストドライブ」という、スノーモービルが体験試乗できるモード。これはゲームの中盤から乗れるアイテムで、乗ると敵に会わなくなります。その代わりガソリンを消費するので、乗りまくるわけにはいかないんですね。以前公開したものから、全部プログラムをやり直してますので、かなりよくなってますよ。前はスノーモービルに重心が1個しかなかったんですが、重心を2つにしたことによって、ドリフトできるまでに進化しました。例えば地形に合わせて上手に操作しないと、すぐにコケちゃう。2分間試乗できて、2分経つか、コケるとモード終了。しかも、体験版だけのオリジナルフィールドです。入り口には「スノーモービル体験試乗」っていう旗がついてます(笑)。さらに、マップ上に8つのコーンがあって、タイムアタックもできるので、勝手にみんなで競い合ってください（笑）。

5つめは「サウンドファイル」というモードで、以前発売された『D2』の「スケッチス」から6曲が、サウンドファイルとして聴けます。さらに、シークレットデータセーブというのがあって、これはビジュアルメモリに、ある特定のデータをセーブして、それを将来「何か」に使います。何かは不明ですけど、ちょっとしたしたオマケのようなものです。まだ詳しくは言えませんけど、楽しみにしていてください。

### D2 KEY WORD

#### 『D2-SHOCK!』を体験できる5つのノーマルモード

**1 オープニングムービー**

墜落する直前の飛行機内の様子をここで見ることができる。新たに追加されたのは、キンバリーとパーカーのシーン。まだ誰も、惨劇が起こることなどつゆ知らず、思い思いに行動しているのだ。

**2 ファーストシーン**

ローラがキンバリーの小屋で目覚め、そこにモンスター化した人物が訪ねてくる、というシーンがこのモードに収録されている。キンバリーの行動にも注目だ。

**3 スチュワーデスとのバトル**

モンスターと化してしまったスチュワーデスを相手に、サブマシンガンで戦うこのモード。ゲームショウで出展されたものより、さらにさらにエグい演出が……。キンバリーの行動にも注目だ。

**4 スノーモービルテストドライブ**

雪原の上をスノーモービルに乗り、自由自在に走り回ることができる。これで、リアルな〈白の世界〉を、思う存分体験しよう。前述のとおりタイムアタックも可能。

**5 サウンドファイル**

以前発売された『D2』のサントラ「スケッチス」からの曲がここで聴ける。曲から広がる「D2」の世界をイメージしてみるのも楽しい。

## 体験版ならではの特別モードも!!

なんといっても、「スノーモービルテストドライブ」が、この体験版のために、気合を入れて作っているモードですね。コースはもちろん、背景もすべて、体験版のために作りましたから。本編でスノーモービルを使ったミニゲームを用意する予定なので、ここでやり込んでおくと有利になるかもしれないですね。普通のレースゲームよりけっこうテクを使いますよ。きちんとコースになっていないんで、置かれているコーンをどうやって取るかは人によって違うでしょ。だから、攻略のしがいはあると思いますね。

それから体験版のどこかにシークレットデータがあります。ゲームには直接関係ないちょっとしたオマケ。やはり、体験版自体の数がそんなに出ないと思うので、持っている人とそうでない人で、あんまり差が出るのも嫌なんです。あくまでオマケと思っていてください。いずれにせよ、これだけ濃い体験版というのも、なかなかお目にかかれないと思います。本編はもうすぐです。これでガマンしててくださいね。

電撃特報

# レッドラインレーサー
REDLINE RACER

| レッドラインレーサー | |
|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト ●春発売予定 ●5,800円 |
| | ●イマジニア ●RCG ●使用ブロック数未定 |

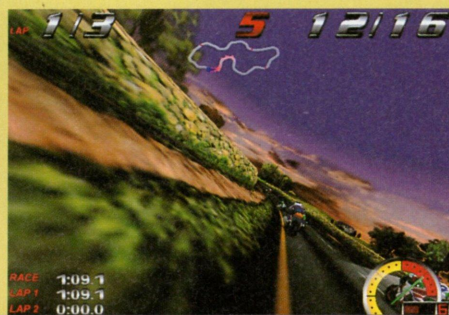
**時は近未来、新たに開発された脅威の新素材の登場でレースシーンは激変した! イマジニアが送るDC第2弾は、アドレナリン出まくりの超ハイスピードバイクレースゲーム。全神経を研ぎ澄ましてコーナーをクリアせよ!!**

## オーバー300kmのハイスピードバトル!!

『インカミング』を放ったイマジニアのDC第2弾がこの『レッドラインレーサー』だ。時は21世紀初頭、イギリスのスポーツメーカーが開発した新機軸緩衝素材「レッドライン」の登場がレースの世界を激変させる。この万能衝撃吸収素材で作られたレーシングスーツを着ることで、ライダーの安全性は格段に向上。結果、バイク自体の性能がアップ、300kmを超える速度域でのレースが実現したのだ。プレイヤーは8つあるチームのライダーとなってレースを転戦していく。ゲームとは思えない加速感にキミは堪えられるか……。

▶静止画面ではどうにも伝わらないが、とにかく速い! 美しく作られた背景も、このスピード域では見ているヒマはない。

### レッドラインとは……?

イギリスの有名スポーツメーカー「ゼノス」が開発した緩衝素材。繊維の中に超ホールド合金と呼ばれる物質が織り込まれており、あらゆる角度の衝撃を吸収、無効化する。この「レッドライン」を使用して最初に実用化したのがレース用のライダースーツ。安全性の高さは従来品と比較にならず、高速転倒時のライダー生命の安全が確立された。

◀ライダーズ視点にすると迫力倍増! コーナーリング時はバンクにより、アングルも斜めになる。

# TEAM

## 8つのチームがレースに参戦!!

スーパーバイクを使ったトーナメントレースに参戦するチームは8つ。チーム自体の特性というよりも、使用マシンのポテンシャルが差になっているようだ。注目したいのがイギリスの「レッドライン・レーシング」。レッドラインを開発した「ゼノス」のオーナーが設立したプライベートチームなのだ。どのチームに入るか悩むところだが、ニッポンジンならタワヤマ（どんな字?）・コープも捨てがたいところだろう。

**ディアッジ（アメリカ）**
元世界チャンピオンのロベルト・ディアッジが1964年に結成したプライベートチーム。経験は豊かだろう。

**インパラ・レーシング（アメリカ）**
アメリカでも有数のトップレースチーム。資金力も豊富なので、マシン開発面では強力なチームといえそうだ。

**ヨルガン（ドイツ）**
これまでに何人もの名ライダーを輩出してきた名門。ドイツクラフトマンシップに支えられているチームだ。

**ルタール・レーシング（イタリア）**
かつて大活躍したレース界の古豪が、チームの管理体制を一新。そのおかげで成績も復活しているらしい。

**マックイーン（イギリス）**
イギリスのチームらしく、レースに対する真摯な姿勢と、タイトル獲得へのチャレンジ精神が評価されている。

**エヌテック（アメリカ）**
世界最大の自動車メーカーがレースに参戦。市販車で培ったノウハウは大きなアドバンテージとなるだろう。

**レッドライン・レーシング（イギリス）**
「ゼノス」のオーナー・G.ウイリアムスが設立したプライベートチーム。豊富な資金力は他を寄せつけない。

**タワヤマ・コープ（日本）**
我らが日本から参戦しているチーム。新しいマシン開発など、優れた技術力には定評がある。

# MACHINE

## マシンの特性を知りつくせ!

レースで使用するスーパーバイクは、それぞれに特性がある。今回は3台のみだが、レースが進むにつれて、扱えるマシンも増えていくはずだ。自分のライディングスタイルにあったマシンを選ぶことがレースの第1歩だろう。

### アヴァンチ

タイプ：標準

平均的な性能を持つマシン。初心者にも扱いやすいので、まずはこれを選ぶのがよい。

### ファイアスター

タイプ：旋回性重視

優秀なハンドリング特性がこのマシンのウリ。タイトなコーナーが連続する場面に強い。

### タイガーシャーク

タイプ：最高速重視

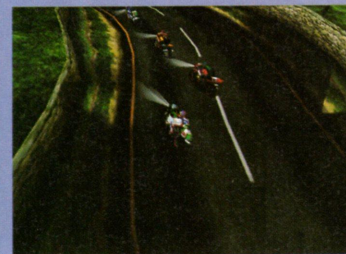
今回紹介した3台の中では最高の速度を誇る。ストレートが長いコースには有利だろう。

# 2PLAYER BATTLE

## 画面分割で同時対戦!!

レースゲームならではのお楽しみとして、2プレイヤー対戦にも対応している。1対1のバトルモードになり、画面は上下分割タイプとなるようだ。もっとも、ライバルとデッドヒートを繰り広げる前にハイスピードコースに慣れるのが先決となりそうだが……。

▲速すぎてライバルどころじゃない!?

# REPLAY

## 迫力の視点でレースを再現

自分の走りはリプレイモードで鑑賞できる。コーナーの攻め方を研究するのもいいが、やはりここはダイナミックなビジュアルに酔いしれたいところだ。画面酔いをしないように。

# スピード勝負の熱きバトルが今始まる…

アメリカで絶大な人気を誇るモータースポーツ"CART"が、ドリームキャストに登場する！　時速350kmオーバーのハイスピードバトルを体験せよ！

| スーパースピード・レーシング | |
|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト　●3月25日発売予定　●5,800円　●セガ |
| | ●RCG　●使用ブロック数未定　●RC　●PP |

# 世界最速のレースがDCに初上陸!!

## アメリカンスポーツの最高峰　カートが舞台！

日本ではまだなじみ薄だが、カートはアメリカを中心に世界中で人気を誇っているモータースポーツだ。800馬力のエンジンを積んだモンスターマシンが、350km/h以上のスピードで突っ走る。その迫力は、観た者を虜にしてしまうほど。そのレースを題材にしたゲームが、ドリームキャストに初登場する。カートの全面協力により、リアルなレースを体験することができるぞ。

▲▶画面には、奥行き約400mまで、20台あまりの車が表示されるのだ！

## CARTっていったい何？

カートは、アメリカ最高峰のフォーミュラーカーレースシリーズを主催する団体の名称のこと。'78年に結成されて以来、インディカー・レースの伝統であるスピードとスリルに溢れたレースを開催している。レースカーの規制がF1よりも緩いため、最高速度は390km/h近くまで達することも。どんなモータースポーツよりも速く、熱いバトルを繰り広げているのだ。

▲極上のCGによって、実際のレース感覚でプレイできる。
◀敵車をハイスピードでオーバーテイク！

# コースやドライバーなどすべて実名！

## TEAM チーム

## レイナートやグリーンなど実力派の17チーム

『スーパースピード・レーシング』では、名門ペンスキーやニューマン／ハースなどを含む、17チームを自由に選択することができる。もちろん、マシンのカラーリングも最新のものに合わせているぞ。また、チームレイフォールからマシンのデータを取り、細かい挙動などを忠実に再現している。ここで気になるのがセッティングの存在。車のシャーシを、レイナードやペンスキーなどに変更することはできるのだろうか？

◀もちろん、レイフォールの車体もリアルに再現されているぞ。

▶カラーリングを忠実に再現。ただしタバコのスポンサー名はないみたい……。

## COURSE コース

## CART特有のオーバルコースも忠実に再現

カートでは、オーバルコースと呼ばれる、直線が長くカーブには緩やかなバンクがついたコースがほとんど。競輪のコースを思い浮かべてもらえばわかりやすいだろう。この他に、シケインや90Rなどのコーナーがある、F1のようなコースもあるぞ。

◀▲オーバルコースは、微妙に斜めに傾いている。ここから一気に駆け下りるのだ。

## DRIVER ドライバー

## '98年チャンピオンのA・ザナルディも実名で参加

'98年のチャンピオン、アレックス・ザナルディやアル・アンサーJr.といったカートを代表する27名もの選手が実名で登場。プレイヤーは、この選手たちを選んでプレイすることになる。まだドライバー選択画面はないが、どんな選択方法になるのだろうか？　また、選択したドライバーによって、レース時の能力が異なったりするのだろうか……？　詳しくは続報を待て！

◀ヘルメットの色で選んだドライバーがわかる？

## CHECK POINT 1 視点の切り換え

写真から推測すると、コクピットビューなど、いくつかの視点が用意されているようだ。また、コース前方から車を捉える画面もあることがわかる。おそらく、プレイ中にはいくつかの視点に切り替えが可能で、前方からの視点はリプレイ時に切り替わると思われるのだが……？　DCのスペックを生かしたかっこいい演出に期待大！

▶コクピットビューの他、いくつかの画面が用意されるはずだ。

## CHECK POINT 2 周辺機器にも対応！

『スーパースピード・レーシング』は、もちろんレーシングコントローラに対応。これがあれば、コーナリング時の微妙なハンドルコントロールも可能になるぞ。でも、壁や他車との接触も多いカートを題材にしているのだから、できれば「ぷるぷるぱっく」にも対応してほしいところ。激突の振動を体感できたら楽しそうなんだけど……。

▲レーシングコントローラを使えば微妙な操作も自由自在。敵車をイッキに抜きされ！

電撃特報

# みんなで燃える音楽ゲーム!!

もうすぐ会えるネ!!

コナミの新しい顔ともいえる、ミュージックシミュレーションシリーズ。その中から、DC向け初タイトルとして選ばれたのが、この『ポップンミュージック』だ。ボタンオンリーのシンプルな操作やポップでカワイイキャラクターたちなど、アーケード版の魅力をそのままに、DC版はオリジナル要素が多数搭載されるのだ！

| ポップンミュージック | |
|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト ●2月25日発売予定 ●4,800円 ●コナミ ●ETC<br>●使用ブロック数9 ●ポップンコントローラ、AS、PP 対応 |

## DC版 オリジナル要素はコレだっ!!

ＤＣ版で追加されるオリジナル要素で、特に注目したいのが、この３つの新しいゲームモードだ。好きな曲をとことんプレイすることができるフリー＆トレーニングモード、難しい曲も簡単にクリアできる５・７ボタンモードなど、役に立つものばかりだ。

### フリーモード

#### プレイする曲を自由に選べる!

フリーモードでは、通常モードで演奏したことがある曲を、自由に選んでプレイできる。実質的にゲームオーバーがないので、お気に入りの曲をいくらでもプレイし続けることができるのだ。

▲プレイ結果を気にせずに、自由に演奏が可能。

### トレーニングモード

#### 曲のスピードも変えられるのだ❤

通常モードでどうしてもクリアできない曲が出てきた時は、このトレーニングモードを活用するとグー。曲の演奏スピードを64段階まで落とすことができるスピードチェンジ機能で徹底的に指使いを覚えれば、難しい曲もきっとクリアできるようになるはずだ。また、コンピュータの完璧なお手本プレイを見ることができるオートモードも搭載。困った時は、このモードを使ってそれぞれの曲を覚えてしまおう。

### 5・7ボタンモード

#### ボタンを減らして楽チンプレイ！

『ポップンミュージック』でプレイに使用するボタン数は、通常９つ。その数を減らすことができる機能が、この５・７ボタンモードだ。名前の通り、５ボタンモードでは５つ、７ボタンモードでは７つのボタンを使用することになるぞ。両モードとも端の方のボタン操作がオートで行われるので、非常にカンタン。最初にプレイする時は、まず慣れるために５ボタンモードでプレイしてみるといいかも。

# ポップンミュージックの基本システムをチェック!

『ポップンミュージック』のルールはとてもカンタン。画面上から落ちてくる9種類の〝ポップ君〟が下にあるラインに重なるタイミングに合わせて、対応するボタンを押すだけでOK。とはいっても、曲によってポップ君の落ちてくるパターンは違うし、そのスピード（テンポ）もさまざま。まずは曲を覚えるところから始めた方がいいぞ。ちなみに上手なプレイを続けていると、敵が「おじゃま攻撃」をしてくる。この場合は、落ち着いて対処するしかないのだ。

◀9つのポップ君は、それぞれボタンに対応しているぞ。

## プレイ結果はリザルト画面で

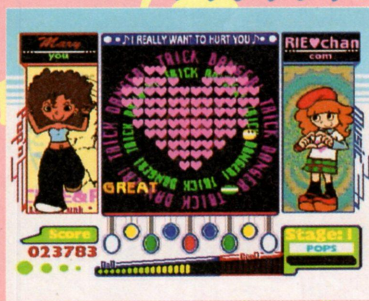
演奏結果を表示するリザルトではGREAT、GOOD、BADの回数でプレイを評価してくれる。画面下にあるレベルメーターが赤に達していないとゲームオーバーだ。

# ゲームモードは3種類!

## ビギナー

ニャミ＆ミミの2人が主人公のビギナーモード。最初は操作方法の説明ステージで、その後に2曲を演奏することができるぞ。敵からのオジャマもなく、曲もノーマルに比べて少しラクになっている。

## ノーマル

ノーマルモードはダンサーのマリィが主人公。敵がポップ君を一時的に見えなくする〝かくしおじゃま〟を使ってくるので、ちょっとやっかいだ。プレイできるステージ数は3ステージとなっている。

## ハード

キングが主人公のハードモードでは、ポップ君の位置が強制的にずれてしまう〝ずらしおじゃま〟が登場。同時にかくしおじゃまも出現するので難易度は大幅UPだ。ステージ数はノーマルと同じ3つ。

# 出現するライバルは12+隠し2+α?

『ポップンミュージック』に登場するライバルたちは、それぞれの違うジャンルの曲に対応しており、おじゃま攻撃を駆使してプレイヤーの前に立ちはだかってくる。現在わかっているのは、アーケード版にも登場したディノやシャムおじさんを始めとする12人と、隠しキャラクターの2人。どれも個性的で魅力的なキャラクターばかりなのだ。またDC版には、この14人に加えてさらに新しいキャラクターも登場するらしいぞ?

### 最初から登場する12曲

- ファンタジー
- ポップス
- J－テクノ
- ラップ
- ラテン
- ダンス
- ディスコクィーン
- レゲエ
- アニメヒーロー
- テクノポップ
- スパイ
- ディスコキング

## アーケードにあった隠し曲を収録

### ●ボーナストラック

ラブリーなポップス曲。出現条件は1曲めか2曲めのリザルトでGREAT、GOOD、BADのそれぞれの数字の1の位を上から順に5、7、3か3、7、5にすること。狙って出すのはかなり難しいので、運任せでプレイすべし。

### ●レイヴ

『ビートマニア』シリーズでもおなじみの1曲。出現条件は、1曲めにJ－テクノ、2曲めにダンスを選び、それぞれのGREAT取得率を全体の85%以上にすることだ。かなり条件が厳しいので、出現させるのは難しいかも!?

電撃特報

# ついにDC版画面＆オリジナル要素が判明!!

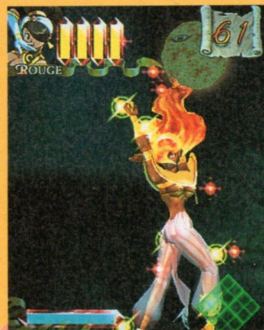
# POWER STONE

いよいよ『パワーストーン』の発売日が２月25日に決定！　今回は初公開となるDC版の画面写真とともに、気になるオリジナル要素を紹介していこう。

| パワーストーン | |
|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト　●２月25日発売予定（NAOMI版２月初旬先行稼働予定） |
| | ●5,800円　●カプコン　●ACT　●使用ブロック数未定　●VM連動 |

## グラフィック、アクション、すべてがNAOMI版そのまま！

まずは、今回公開されたＤＣ版の画面写真を見てほしい。パッと見ただけでも、これまで公開されていたNAOMI版のグラフィックと、まったく区別がつかないはずだ。またゲームモードや操作性は、家庭用ならではの充実ぶり。そのクオリティはまさに最強だ！

◀▲アイテム攻撃から、パワードライブなどの必殺技まで、すべてのアクションがNAOMI版そのまま。その驚きのグラフィックを堪能できるまで、もうあとわずか！

## もちろん「変身」もカンペキ！

『パワーストーン』といえば、何といってもキャラの華麗な変身が魅力の１つ。もちろんDC版でも、この変身はカンペキに表現されている。また、今回はプレイヤーキャラ８人の中から、４人の変身後のイラストも公開。こちらも要チェックだ！

## DC版も操作はカンタン!!

初心者でも、簡単に操作をマスターできるのが「パワーストーン」の魅力だが、DC版ではさらにこの操作性がアップ！　右を見てもらえればわかるように、ボタン同時押しのコマンドがⒷ、Ⓛ、Ⓡボタンに対応しているため、コントローラでも多彩なアクションを繰り出すことが可能だ。また移動がアナログ方向キーに対応しており、あらゆる方向へスムーズに動けるという点も見逃せない。

必殺技も1ボタンで発動!

◀変身後の必殺技であるパワーフュージョンも、ⓁかⓇを押せば一瞬で発動！

## 注目! これがオリジナルのゲームモードだ!!

### 1 アーケードモード

NAOMI版と同様の対コンピュータ戦モード。プレイヤーは8人のキャラの中から1人を選び、パワーストーンを手に入れるため、世界各地での戦いを勝ち抜いていくことになる。ちなみに最後には強力なボスが待ち受けていると思われるが、はたしてその正体は……。

### 2 バーサスモード

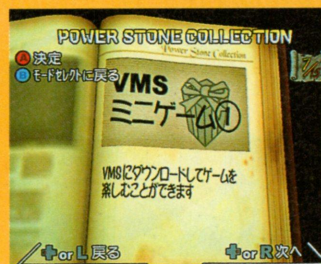
こちらは対戦専用のモード。アーケードモードとは違い、1回対戦するごとにキャラを選択することが可能だ。パワーストーンをめぐる駆け引きが熱い本作だけに、対戦のおもしろさは格別！　まさに『パワーストーン』の真髄を堪能できるモードといえるだろう。

### 3 パワーストーンコレクション

いくつかのモードの中でもDC版の目玉といえるのが、この「パワーストーンコレクション」ここでは「パワーストーン」に関する数々のおまけ要素を楽しむことができる。このおまけ要素は、一定の条件をクリアした状態でアーケードモードをクリアすると、出現するようになるのが特徴だ。右ではその多彩な要素の中から、ビジュアルメモリ用のミニゲームと、追加アイテムを紹介しよう。

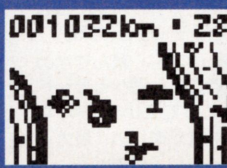
◀追加アイテムが増えれば、さらに戦いが楽しくなる？

#### ■ミニゲームをダウンロード!

アーケードモード中にある条件をクリアすると、なんとビジュアルメモリにミニゲームをダウンロードすることもできる。このミニゲームは、いったんデータをダウンロードしておけば、いつでもどこでも気軽にプレイすることが可能だ。中にはなかなか入手できない、レアなミニゲームがあるかも？

#### ■宝箱の中のアイテムが追加される!

こちらのおまけ要素は、ゲーム中に出現する宝箱の中身に、新たなアイテムが追加されるというもの。右の写真では「如意棒」というアイテムが出現しているが、名前から判断すると、かなりのリーチを誇る武器のようだ。もちろん追加されるアイテムは、ほかにもいっぱいあるぞ！

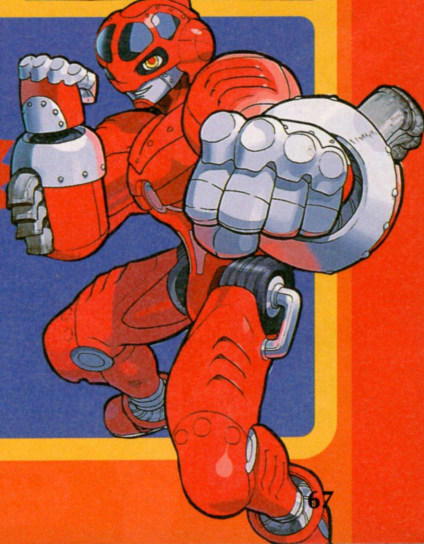
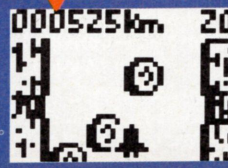
## ビジュアルメモリ用ミニゲーム「フォッカーの空の大冒険」を大公開!!

ここでは数あるミニゲームの1つ、「フォッカーの空の大冒険」を紹介しよう。このゲームでは、フォッカーの愛機ホッケンハイム号を操って、制限時間内にどれだけの距離を進んだかを競うのが目的。コースには鳥や爆弾などの障害物があるので、これらを避けながら進んでいかなければならない。また、コース上にはパワーストーンも出現し、3つ集めれば変身して無敵になることが可能だ。

◀こちらがゲームのスタート画面。

◀障害物をいかに避けるかがポイントだ。

▲▶変身したあとは、コース上の爆弾が一定時間コインに変化。集めまくれ！

パワーストーンで変身!

　※画面は開発中のものです。

落ちモノパズルの代名詞とも言える『ぷよぷよ』の最新作『ぷよぷよ～ん』。ず～と情報が御無沙汰していたけど、ついに今回ストーリーモードの詳細&攻撃システムが判明したヨ。さらに、今作から『ぷよぷよ』ワールドに参加する新キャラも2人紹介。ストーリーモードではかなり重要なキャラのようなので、要チェックだゾ。

| ぷよぷよ～ん | | | |
|---|---|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト | ●3月4日発売予定 | ●5,800円 |
| | ●セガ ●PZL | ●使用ブロック数6 | ●PP |



たずね人(?)

# サーカスを舞台にカーバンクル探し!?

今まで（『ぷよ通』&『ぷよSUN』）サタンさまと対決するために塔へ登ったり、暴走した太陽を止めたりと、悪戦苦闘の日々を送ってきたアルル。今作では、サーカスの会場で行方不明になったカーバンクルを探すハメになってしまう（いきさつは、プロローグ紹介を読んでネ）。

どんな話になるか、詳しくはまだまだ謎だけど、やっぱりハチャメチャな展開になることは、間違いなさそう。

カーバンクルの姿が…

▲いつもなら黄色のにくいヤツが踊っているはずなのに、そこには……。カムバックっ!! カーく～ん。

飲みものは やはり
日本茶にかぎるな
おまえも そう思うだろう？

◀おなじみの漫才デモも健在。今回はどんなボケが炸裂するのやら。

NEW

## ピエロ

ピエロと言えば、サーカスの人気者なんだけど、どことなく不気味な雰囲気……。もしかして仮面の下にはおなじみのキャラが？ 彼（彼女）は、今回の物語にどんな風に関わってくるのかな。

## プロローグ紹介

サーカスの会場にやってきたアルルとカーバンクル。サーカスを見るのはこれが初めてで胸がワクワクです。開演の音楽が鳴り響き、サーカスの始まりです。マスクを付けた団長の挨拶が終わり、空中ブランコ、ぷよの火の輪くぐりと続きます。すると突然、団長がカーバンクルをステージへ呼び、彼を消してみせると言いました。アルルは不安でしたが、当のカーバンクルは嬉しそうにステージへ。そして、「3、2、1、ファイヤー！」と団長が叫ぶと、カーバンクルは見事消えてしまいました。これにはアルルもビックリ。観客の拍手も鳴り止みません。そしてすべての出し物も終わり、団長がフィナーレの挨拶をしました。アルルはとっても満足し、力いっぱい拍手をしました。サーカスが終わり、観客も次々と帰って行きます。「楽しかったね、カーくん。あっ、そっか……」カーバンクルが舞台に上がっていたのを、アルルはすっかり忘れていました。「迎えに行かなくちゃ」と舞台裏にまわり捜したが、彼の姿は……。段々不安になってきたアルルは、近くにいた団員に尋ねました。それが、思わぬ長旅の一歩になるとも知らないで……。

## 「ストーリーモード」以外にどんなモードがあるの？

「ストーリーモード（ひとりでぷよぷよ）」以外には、「とことんぷよぷよ」と「みんなでぷよぷよ」というモードがある。「とことん」とは、読んで字のごとく、とことん遊べるモードで練習にもってこい。「みんなで」では対戦が楽しめ、最大4人まで同時プレイ可能だぞ。

◀今作の「とことん」は、ぷよの大きさが変えられる。



●すけとうだらのプロフィール　踊りが大好きな半魚人。自分のことが見えておらず、自己中心的でわがまま。セリリのことがちょっぴり気になるらしい。

# 対戦で負かした相手を仲間にして「特技」で攻撃

今作から「特技」と呼ばれる、各キャラ固有の技（下を参照）が使えるようになった。が、ストーリーモードに限り、主人公・アルルは特技を使えない。その代わり、物語の途中で仲間になったキャラの特技が使用可能に。ただし、仲間（使用できる特技）が増えても、1回の対戦で使える特技は1種類だけだぞ。

▲特技はボタン1つで発動可能だが、強力な技だけに使用回数には制限があるようだ。

▶対戦に勝ったからと言って、必ずしも仲間にできるとは限らない。どのキャラが仲間になってくれるのか？

## NEW チコ

代々、神殿の守り番をしている一族の女の子。自然をこよなく愛し、不思議な祈禱で天変地異を起こすことができるとか。さらに、ドラゴンを自由に操ることもできるらしい……。

▼ドラゴン

## 彼女の特技は…

水晶のついた杖の力を借りて発動する、チコの特技。その効果は、フィールド内に積まれたぷよを動かす、というトンデモない技だ。具体的にどのようにぷよが動くのかはまだ謎に包まれている……。どんな動きを見せてくれるのか楽しみな所だネ。ちなみに、他のキャラ（3人娘）の特技を下で解説しているので、そっちも見逃さないように!!

ガイアキューブ

◀画面上のぷよが動いて、勝手に連鎖を組んでくれたら、いいのになぁ～。

## 他にはこんな特技が!!

〔技名〕ドラコ・バーニング

彼女の特技は、フィールド内の一番高い所に置かれたぷよと同じ色のぷよを、すべて消すというモノ。おじゃまぷよなどで起爆地点が埋められてしまっても、この技を上手に活用すれば、連鎖を起こすことができちゃうのだ!!

### ドラコ・ケンタウロス

半龍半人の女の子。なぜかアルルに対してライバル意識を燃やしている。

〔技名〕みんななかよくしてね

1個だけ孤立しているぷよ（同色のぷよとくっついていないぷよ）。そのぷよの色を、隣接しているぷよと同じ色に変え、くっつけてしまう特技。しかし、周りに色ぷよがない場合は効果ナシ。だから、おじゃまぷよだらけの状態で使っても、あんまり意味がない!?

### セリリ

気弱で泣き虫な人魚。被害&誇大妄想癖があり、いつも目がウルウルしている。友達がいなくて寂しい。

〔技名〕フォーリンサンダー

ウィッチの特技は、フィールド内でぷよが1番高く積まれている列に雷を落とし、その列とそこにつながっているぷよをすべて消すという効果を持つ。雷が落ちた列につながる同色のぷよも消えてくれるので、ピンチの時だけじゃなく、連鎖の起爆として活用することも可能だ。

### ウィッチ

宇宙（空）系の魔法を使う、魔法使いの娘。魔女の世界では、名の知れた家柄の出身でプライドが高い。

**ぷるぷる情報** "ぷるぷるぱっく（コントローラに装着して、ぷるぷる振動する装置）"に対応することが判明!!　どうやら大連鎖で大量のおじゃまぷよを送られた時にぷるぷるっと振動がくるようだぞ。コントローラを持つ手にも、ついつい力が入っちゃうネ。

電撃特報

# あつまれ！ぐるぐる温泉™

# ジャンルは“つなゲー”!?<br>DC（ドリームキャスト）だからこそできた、<br>通信対戦ゲームが登場!!

DCの通信機能を使って、初心者でも通信対戦の楽しさが体験できるタイトルが本格始動。ネットに“つなげて”楽しむ“つなゲー”の登場だ!!

| あつまれ！ぐるぐる温泉 | | | |
|---|---|---|---|
| DC | ●ドリームキャスト | ●初夏発売予定 | ●価格未定 ●セガ |
| | ●ETC | ●通信対戦対応 | ●使用ブロック数未定 |

## 新たな出会いが楽しめる ネットワークでコミュニケーション

ユニークな名前のこのゲーム、麻雀やトランプ、将棋などといった遊びを、なんとネットワークを通じて人と対戦しようというゲームなのだ。今まで通信対戦というと、1人で遊ぶゲームの他に〝オマケ〟としてついている、というイメージが強かったが、このゲームはあくまで通信対戦がメイン。ネットワークにつなぎ、ゲームを通じてさまざまな人と出会う、そんな今までのゲームにはなかった、新しい楽しみ方ができるのだ。もはやゲームを超えた「コミュニケーションツール」といってもいいだろう。

▶通信を使うことで、自分の持ち札を見せずにプレイが楽しめるぞ。

## ユーザー同士でカルチャーを創り出してほしい

### セガ開発スタッフインタビュー

●企画
**大原 徹氏**

『サクラ大戦』と『2』が代表作。プレイヤーを楽しませる術を知っているところに期待が集まる。

――まずおうかがいしたいのですが、なぜ「温泉」なのでしょうか？

瓜生：かなり唐突なタイトルなんですが(笑)、私たちのイメージの中で「温泉」というものは、家族みんなでゆったりとつかったり、遊戯施設で遊んだり……中には毎日のように来る人がいたりというのがあるんです。そういった場所をゲームの世界に作れたらいいなということで、「温泉」を名前につけました。

●プロデューサー
**瓜生 貴士氏**

新しいジャンルに挑戦する新鋭プロデューサー。『スーパースピード・レーシング』も制作中。

――このゲームのコンセプトはどういったところから出てきたんですか？

瓜生：今までパソコンなどでネットワークをやってきて、一番おもしろい部分はやはり人とのコミュニケーションなんですね。そもそもTVゲームって、友達がいないときは、コンピュータが代わりをやるわけなんですが、どんなに豪華になっても、おもしろさは人との対戦にはかなわない。そこで複数の人が集まって何かできる場所を作りたかったんです。

大原：DCにモデムが搭載されると決まったときから、ネットワークを通じて1人でも多くの人に集まってもらえるゲームを、ということで開発がスタートしました。

――かなり実験的なゲームだと思うのですが、これを出すことでどういった状況を期待していますか？

瓜生：一番期待しているのは、ユーザーが自分たちで自分たちのカルチャーを創り出すことなんですよ。主人公はドリームキャストでもソフトでもない、あくまでユーザーたち、という状況です。ゲームで遊ぶだけでなく、ユーザー同士チャットなどで会話ができるので、どんどん情報などの交換をしていってほしいですね。そのうち「何曜日の何時ごろ現れる○○ってやつがメチャメチャ強くて……みんなで挑戦しない？」なんて感じの情報などが飛び出してくると楽しいですよね。実際家が近ければオフ会（直接みんなで集まる会）なんてのも開けますし、一気に楽しさが広がると思います。

大原：もちろんセガ側でもホームページの開設や、ゲーム大会の企画なども考えていますので、ぜひみなさん参加して、ネットワーク上での友達をたくさん作ってください。

# 『ぐるぐる温泉』に収録される通信対戦ゲームを大紹介

## 麻雀

今までさまざまなタイプの麻雀ゲームが発売されてきたが、ゲームの性質上、同じテレビモニターで複数の人間が遊ぶのには向いていなかった。『ぐるぐる温泉』では、ネットワーク上に集まった人間相手に遊べるのはもちろん、ビジュアルメモリを使うことで、自宅で4人一緒に遊ぶことも可能になっているぞ。

◀ビジュアルメモリ使用の際は、自分の牌を液晶画面に表示。

### 大富豪

2人から4人で遊べる。決まり事に従って組み合わせたカードを捨てていき、手札が最初に無くなったプレイヤーが勝ち。

### ナポレオン

プレイ人数は2人から5人。5枚ずつ配られたカードを使い、ナポレオンとそれ以外のメンバー（連合軍）とで対決する。

### 人数が足りないときは、CPUキャラがお相手だ!

インターネットに接続したときに、もしプレイヤーの人数が足りなくても大丈夫。かなり優秀なＣＰＵキャラクターが、メンバーの代わりを務めてくれるぞ。

## いつでも誰とでも遊べる、おなじみゲームの数々

## トランプ

ひとくちにトランプといっても、本当にさまざまな遊び方があるのだが、今回は大富豪、ナポレオン、七ならべ、ソリティアの４種類が用意されている。誰でも知っている（実は奥が深い）七ならべは初級者向け、大富豪、ソリティアは中級者向け、ルールが複雑で戦略的なナポレオンは上級者向けといった具合に、プレイヤーのレベルに応じて幅広く楽しめるようになっているのだ。得意なゲームもいいが、新たなゲームに挑戦してみるのもまた楽しいだろう。

### 七ならべ

トランプの中でも、もっともポピュラーなものの１つ。２人から４人で遊べ、７に続けて手札を無くしていくゲーム。

### ソリティア

１人で遊ぶトランプゲームの総称で、いくつかの種類が用意されている。これは通信対応ではなく、１人で遊ぶためのもの。

## 将棋

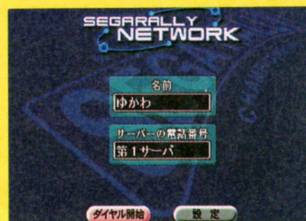
日本古来からのゲーム、将棋も『ぐるぐる温泉』のラインナップに入っている。時間のかかるゲームなので、１手における制限時間など、どういう対策が施されるか注目だ。また、写真を見るとヒント機能らしきものもついているようなので、初心者でも十分楽しめそうだゾ。ゲーム中のチャットもできるので、将棋の強い人にいろいろ教えてもらうのもいいかも。年齢層が高そう!?

◀飛車角落ちなどのハンディをつけることもできるのだろうか？

## 「通信で遊ぶ」って、どうすればいいの？

ドリームキャストの大きな魅力でもある通信対戦だが、「なんだかちょっと難しそう」と思っている人が比較的多いのではないだろうか。しかし本体と電話回線があれば、通信対戦は思いのほか簡単にできてしまうのだ。『セガラリー２』を例に取ると、電話回線を本体につないで、通信対戦を選ぶと、ソフトが電話を自動的にかけ、サーバーに接続してくれる。あとは画面の指示にしたがって対戦相手をさがすだけ、という流れになっているのだ。

『ぐるぐる温泉』の場合は、インターネットを経由する点が異なるものの、ゲームの１モードといった感じの手軽さで通信対戦ができることになるだろう。ゲームの世界を広げるという意味で、チャレンジする価値は十二分にあるぞ。ちなみに料金はまだ未定。

下に実際ゲームが始まるまでの流れを掲載した。まだ予測の範囲だが、『ラリー２』と似た形になるだろう。

◀通信対戦が楽しめるDCタイトル第１弾『セガラリー２』。未知の強豪が、ネット上でキミを待つ。

▶対戦はできないが、『ソニック』ではデータのダウンロードができるなど、ネットを活用した遊びも。

### 対戦までの流れはこうなる!

ソフトをセットしゲームを起動する → 電話をかけサーバーに接続 → ロビーに入室対戦相手を探す → ゲームスタート!

電撃特報

# 中毒性を持つ〝オーパス収集〟の魅力に迫る!



# デバイスレイン DEVICEREIGN

デバイスレイン

SS ●セガサターン ●2月25日発売 ●5,800円
●メディアワークス ●SLG

『デバイスレイン』の世界観は、かつてないリアル感を持った新科学理論によって構築されている。今回は、その独自の科学理論を見事に反映させたシステムの核心に迫る！

## 洗練されたゲームシステムを徹底紹介!!

ある事件をきっかけに、平穏な学園生活から一転して戦いに身を投じることになった少年たちの姿を描くSLG『デバイスレイン』。今回は、ゲームシステムをメインに紹介していくが、その前に簡単にストーリーの説明をしておこう。

主人公の雲野十夜は、友人の柊誠志郎、カスミ・アインハルトらと共に平凡な学園生活を送る高校生。だが、カスミに迫る危険を告げる空木理子の登場で、十夜たちの身辺はにわかに騒がしくなる。かけがえのない友の身を案じる十夜と誠志郎は、空木から渡された次世代兵器〝オーギュメント〟を手に、立ち上がるのであった。

▲十夜たちの戦うことになる相手は、国際企業ダイスの日本支部であった…。

### 雲野十夜

本作の主人公で、私立藍仙高校の2年生。容貌や素気ない口振りから、冷たそうに思われがち。しかし実際に接してみると、暖かみが感じられるタイプである。友人のカスミをダイス日本支部から守るため、空木から手渡された鎌形のオーギュメント〝セイクリッド・デス〟をふるうことになる…。

### 柊誠志郎

(CV:関智一)

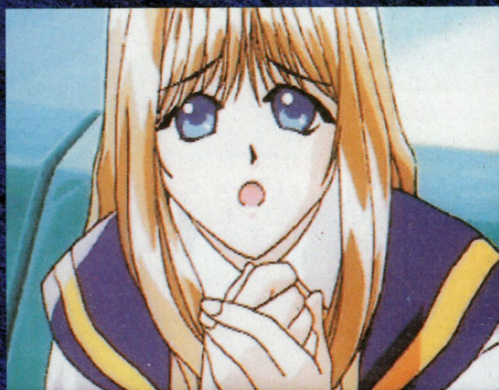
十夜のクラスメイトであり、十夜が信頼している友人でもある。カスミが危険にさらされていることを知り、十夜と共に戦うことに。勝負ごとに強く、雑学に関する知識も豊富。所持するオーギュメントは、〝バルバロス〟と呼ばれるもの。チェーンの先にリングのついた形状をしている。

### カスミ・アインハルト

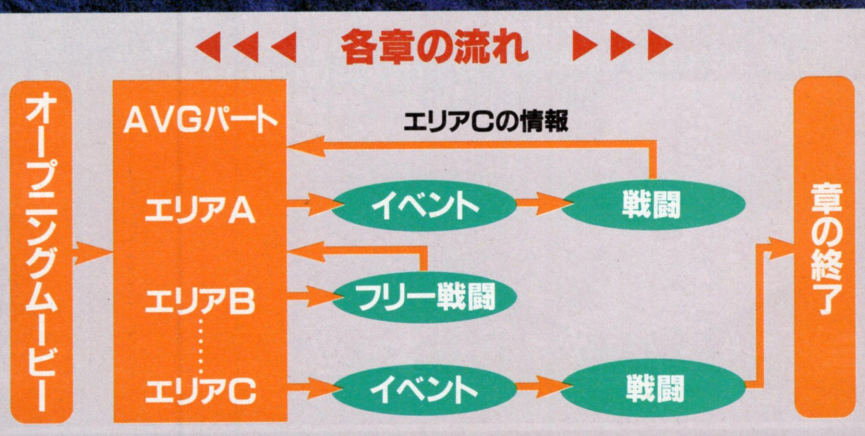
(CV:川澄綾子)

通常の人間では認識すらできない〝SC空間〟を感知する能力があるために、ダイスに狙われている少女。おとなしく、人見知りしがちなため、自分から友人を作るのは苦手だった。そのため、気さくに話しかけてくれる十夜と誠志郎に親近感を抱いている。なお、彼女は戦闘に参加しない。

# ストーリーはいくつかの章から構成されている

ストーリーは章によって区切られ、各章はちょうどTVドラマのような連続性を持っている。章の冒頭ではオープニングムービーが流れ、その後十夜たちが自由に移動できるAVGパートへとつながるのだ。たとえば、ある章が始まった時点で、十夜たちの移動できる場所はエリアA、Bのみだとしよう（下のフローチャート参照）。しかし、エリアAでイベントや戦闘に遭遇したのち、エリアCの情報を得られれば、移動可能になるのだ。こうして新たな場所でのイベント、および戦闘をクリアすれば、章は終了となる。なお、これは簡略化した一例であり、実際にはより多くの移動地点やイベントがあることに注意。

▲挿入されるムービーでは、十夜たちの身の回りのことだけでなく、同じ頃、別の場所で起こっていることも描かれている。

**◀◀◀ 各章の流れ ▶▶▶**

オープニングムービー → AVGパート
- エリアA → イベント → 戦闘 →（エリアCの情報 → AVGパートへ）
- エリアB → フリー戦闘 →（AVGパートへ）
- エリアC → イベント → 戦闘 → 章の終了

## AVGパートでの行動がカギ！

プレイヤーの行動は、このAVGパートがメインとなる。ここでは東京の主な街を移動しながら、ストーリーを進めるための手がかりを探さなければならない。章によっては、このパートでの行動や選択しだいで戦闘内容が変化することがある。ただし、展開に大きな影響はないのでご安心を。

◀東京の街が実名で登場する。街の中にはおなじみの建物も…。

▲イベントシーンには、こうしたビジュアルが効果的に使用されている。美麗なCGにも注目！

## I 情報収集

このパートで、最も基本となるのが情報収集だ。プレイヤーは十夜たちの学校や、新宿、渋谷といった場所を探索し、物語を展開させるカギを探すことになる。一見すると展開上関係ないような場所にも、ストーリーのヒントとなるメッセージなどがあることも。こまめに移動することが肝心だ。

▲大まかな行動の指針は、空木などが教えてくれるので、彼女たちの言葉に従って移動すればよい。

## II フリー戦闘

メインストーリーに関わるイベントの場合、強制的に戦闘に突入することもあるが、フリー戦闘が発生する場所では、戦うか否かをプレイヤーが選択することができる。本作はSLGであるため、1回の戦闘にはそれなりの時間がかかる。純粋にストーリーを楽しみたいのであれば、先を急いで回避するのもいいだろう。ただし、このゲームの楽しみ方の1つである"オーパス収集"に専念するならば、積極的にフリー戦闘に挑戦しよう。戦闘に勝利すれば、必ず数種類のオーパスが手に入るからだ。時には貴重なオーパスを入手できるかもしれないので、絶好のチャンスといえるだろう。

▶戦闘で手に入るオーパスの種類は、場所によって異なる。

## III イベント・戦闘

AVGパートでは、特定の場所に移動するとイベントが発生することがある。単に会話するだけで新たな情報が手に入る場合もあるし、発生する戦闘に勝たなければ情報を得られない場合もある。敗北すると戦闘開始時の状態からリトライすることができるが、キャラが十分に育っていないとかなり苦戦するので、移動する直前にあらかじめセーブしておくことをオススメする。ちなみにAVGパート中であれば、どこでもセーブ可能だ。

◀イベントでは、登場人物たちのさまざまな思いが交錯する。

▶戦闘中にイベントが発生することもある。思わぬ助っ人が登場するなど、細かい演出にも注目したい。

# 戦闘の流れを検証する

戦闘に参加するキャラは、ＢＴ（バインディング・タイム）が完全に消費されてはじめて行動可能になる。ここでは、各キャラに行動順が回ってきた際、何ができるかを説明しよう。

◀右から左へ減少するＢＴのゲージが、完全になくなった者から行動が可能に。

## 各キャラのターン中にできること

下に紹介する３項目以外にも、何もさせない〝待機〟を選択できる。待機すると、攻撃や回復の効果を生み出す〝カレイドフェノム〟の発動に必要となるＣＥ（コア・エナジー）が、普段よりも早く回復するのだ。

### Ⅰ 移動

敵に接近したり、また戦線から離脱する時などに使用する。移動距離が多いほど、ＢＴがより多く加算される。ＢＴが少ないほど再行動が早くできるので、あまり意味のない移動は、極力ひかえたいところだ。

### Ⅱ カレイドフェノムの発動

本作では、任意に登録した最大６種類のカレイドフェノムの中から、攻撃や回復といった行動を選択しなければならない。カレイドフェノムは１回の行動につき１度しか発動できず、発動時にＢＴが加算される。

### Ⅲ オーパスの配列を変える

戦闘中に発動させるカレイドフェノムは、あらかじめオーパスの配列で調整しておかなければならない。しかし、敵に与えるダメージが少ないなどの不都合が戦闘中にあれば、その場でオーパスの配列を変えることもできるのだ。配列変更後のカレイドフェノムは、次の行動順から反映される。ただし、１つでも配列を変更すると、ＢＴが加算されることに注意すること。

# オーパス 配列のしくみを解明する

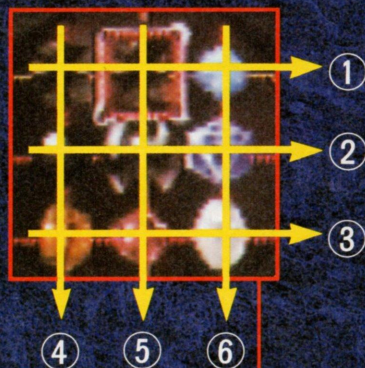
オーギュメントには、それぞれ〝コア・ブレイン〟と呼ばれる装置がついている。このコア・ブレインに装着されたオーパスの配列によって、カレイドフェノムが変化するのである。たとえば、同じオーギュメントでも、オーパスの配列によっては攻撃重視にもなり、防御重視にもなる。つまり、プレイヤーの思い通りにオーギュメントをカスタマイズできるということだ。手持ちのオーパスの種類が増えれば増えるほど、カスタマイズが楽しくなる。これが、オーパス収集の魅力なのだ。

## オーパスの配列とその効果

コア・ブレインに装着されたオーパスは全部で９個。ただし、中央のセンター・オーパスは、取り外しはきかない。したがって、自由に配置できるオーパスは、周囲の残り８個となる。右の図のように、横３列、縦３列の配置により、最大６つのカレイドフェノムを登録しておくことになる。カレイドフェノムは大別して６種類あり、これらをどう登録するかによってキャラの攻撃特性が変化する。カレイドフェノムの種類は下表を参照のこと。

## CHECK! 各オーパスには詳細な設定が

それぞれに固有の名前を持っているオーパス。ゲーム中では、システムの〝ライブラリー〟で、手に入れたオーパスの詳細を見ることができるのだ。この詳細を見たいがために、オーパス収集に魅せられる人も…。

◀内容は学術的なものからいわくありげなものまで、多様性に富んでいる。

### カレイドフェノムの種類

| 種類 | 説明 |
|---|---|
| 攻撃 | 通常のＳＬＧの体力に相当するＣＳ（コア・シールド）にダメージを与えたり、ＣＥ自体に攻撃したりする。 |
| 防御 | 敵からのＣＳ攻撃に対する防御。およびＣＥへのダメージを緩和させる。一定時間で効果が消滅する。 |
| 障害 | 敵の攻撃命中率や、回避能力を一時的に下げる。対強敵との戦闘や、長期戦になりそうな場合に有効。 |
| 補助 | 味方の攻撃命中率や、回避率を一時的に上げる。攻撃力は高いが命中しにくい攻撃のサポートなどとして効果的。 |
| 回復 | ＣＳのダメージ回復、敵から障害を受けた場合の状態治療などの効果がある。回復役はパーティに必須だ。 |
| 装備 | オーギュメントの基本ステータスを永続的に引き上げる。ちなみに、戦闘ではまったく使用することはない。 |

▲登録した６つのカレイドフェノムは、戦闘中ここに表示される。なお、オーパスの相性が悪くカレイドフェノムが発生しない場合、その場所は空欄となり、ムダになってしまうので注意。

# CHECK! 新システム判明!! "アドバンテージ・シフト"

戦闘の局面を劇的に変化させるスリリングな新システム"アドバンテージ・シフト"について説明しよう。このアドバンテージ・シフトは、敵へのクリティカルが成功した際にランダムで発動する。アドバンテージ・シフトが発動している最中は、味方の行動が早く回り、CEの回復率も上昇するようになる。優勢ならトドメ、ピンチなら形勢逆転が狙えるというわけだ。ただし、敵にも同じようにチャンスがあるので注意したい。

**アドバンテージ・シフトのメリット**

- BT消費時間が1.5倍になり、通常よりも早く次の行動の順番が回ってくる。
- CEの回復率が2倍になり、強力な攻撃を使用してもCE切れしにくくなる。

Advantage Shift Player Side

▶まずは味方のクリティカルを狙う。補助系でサポートしておくのが有効。

クリティカルによって

▶行動が多く回ってくるということは、敵を速攻で片づけるチャンス!

有利な展開に!!

◀カウントが0になった時点で終了だ。

## 実際にカレイドフェノムを発動させてみよう

オーパスの配列によって得られるカレイドフェノムの効果は、実際にその目で確かめた方がわかりやすい。そこで、主人公の十夜の配列を例に、その効果の変化を紹介しよう。上段では⑤の、下段では①のカレイドフェノムを発動させてみた。カレイドフェノムの効果範囲及びその効果に注目してほしい。

| Kaleidphenom | TYPE | SCE | ABT |
|---|---|---|---|
| ①ライトブリーズ | 攻撃 | 15 | 70 |
| ②インフォーチュンP | 攻撃 | 33 | 70 |
| ③フィアアレイC | 補助 | 7 | 60 |
| ④プレシアスターンRC | 障害 | 6 | 55 |
| ⑤サンバーレインP | 攻撃 | 10 | 70 |
| ⑥ディメンティアC | 補助 | 9 | 70 |

◀十夜のステータス画面。オーパスの配列は左下に表示されている。

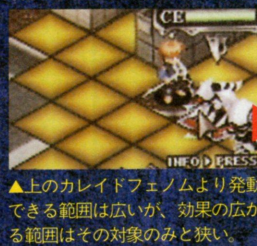
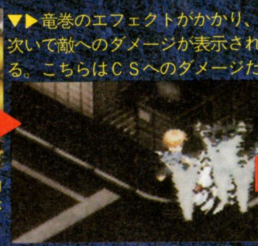
**十夜⑤の場合**

まずは⑤の配列を発動させてみる。カレイドフェノム"サンバーレインP"が発動。

▲黄色いマスは効果を発動できる範囲、赤いマスは発動地点から効果の広がる範囲を表している。

▼▶攻撃のエフェクト後に、敵の頭上にダメージが表示される。黄色い数字は、CEへのダメージ。

**十夜①の場合**

次は①の配列を発動させてみた。こちらは"ライトブリーズ"。いったいどんな効果が?

▲上のカレイドフェノムより発動できる範囲は広いが、効果の広がる範囲はその対象のみと狭い。

▼▶竜巻のエフェクトがかかり、次いで敵へのダメージが表示される。こちらはCSへのダメージだ。

## CHECK! 中央を通る配列はセンター・オーパスごとに特徴づけられる

配置するオーパスが同じなら、①③④⑥はオーギュメントが異なっても、まったく同じ効果を発動する。しかし、センター・オーパスを通過する②⑤は、別々の効果が現れるのだ。

| Kaleidphenom | TYPE | SCE | ABT |
|---|---|---|---|
| ①ブレイズフォージR | 攻撃 | 14 | 65 |
| ②ディアクラージュC | 障害 | 14 | 55 |
| ③ブレイズフォージRP | 攻撃 | 14 | 65 |
| ④ブレンドサワー | 攻撃 | 31 | 65 |
| ⑤フロートピースC | 攻撃 | 13 | 65 |
| ⑥インフェルノP | 攻撃 | 28 | 70 |

◀検証のために、縦列の中央部を十夜と同じように配列した。

**誠志郎⑤の場合**

十夜の⑤は、CEにダメージを与える効果のあるサンバーレインPだった。だが、誠志郎の場合は、"フロートピースC"というカレイドフェノムらしい。タイプから見るに、攻撃型の効果が発動するようだが…。

▲▶このカレイドフェノムも発動できる範囲が広い。ただし、効果範囲は対象のみに限られているようだ。

▲同じ縦列でも、こちらはCSにダメージを与えた!

電撃攻略王

# スーパーロボット大戦大事典'99

## 究極のファンブックがさらに進化!

- 究極のファンブック第2弾が登場!
- 120%描き下ろし新作&大増量ページ!
- キクチミチタカ、開田裕治などによる描き下ろしイラスト満載!

定価 本体1900円+税

構成・編集/スタジオオルフェ 表紙イラスト/佐野浩敏

好評発売中

**スーパーロボット大戦F**
プレイステーション版
完全攻略ガイド

電撃PlayStation&
電撃Dreamcast特別編集
定価:本体950円+税
好評発売中

Dセレクション

## 第1弾企画書用原画から、最新作のカラー設定原画までを完全収録!

銀河お嬢様伝説

公式設定資料

完全版

電撃攻略王特別編集
予価 本体2,850円+税

明貴美加完全監修による解説と、本人のコメントによってユナ世界の原点に迫る設定資料集。
主要キャラはもちろん、1度しか登場しなかったサブキャラまで掲載!
ユナファンだけに贈る、ユナワールド完全決定版!!



発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

どこよりも深い！　最強の攻略ページ

# 電撃攻略



神機世界 エヴォリューションより

お待ちかねの攻略第1回！まずは小手調べに基礎知識を解説だ！

# セガラリー２

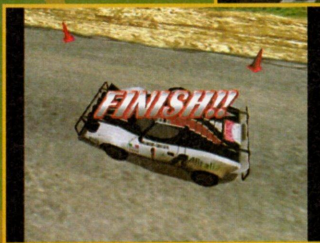
| DC | ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 |
|---|---|
| | ●セガ ●RCG ●使用ブロック数81 |



セガ入魂のＲＣＧ『セガラリー２』。今回は脱・初心者のための基礎知識の解説と、アーケードモードクリアへの道を徹底紹介していく。

## セガラリー２の基礎知識＆ARCADE MODEを攻略！

### ついに発売!! まずは腕を磨くべし！

すべてのＤＣユーザーが発売を待ち望んでいた『セガラリー２』が、ついに発売の日を迎えた。ＤＣ版は、10を軽く超える追加コースや、往年の名車を含む数々のニューマシンなどの独自要素に加え、ＤＣ初の通信対戦機能を搭載。アーケード版を大幅にスケールアップした内容で、ヘビーなＲＣＧプレイヤーもきっと納得できるはずだ。まずは今回の攻略を読んで、アーケードモードの完全制覇と、基礎知識の習得を目指そう！

▲今回の攻略はアーケードモードがメイン。このモードに登場するコース数は４つと少なめだが、『セガラリー２』のすべての基本が詰まっている。まずはここで走り方を学べ。

### 通信対戦も同時スタート！

２月１日のAM5:00～３月１日AM5:00までの期間、セガ主催のネットワークランキングイベントが開催される。これはチャンピオンシップモードを、デフォルト８車種で走りきったトータルタイムを競うもの。レコードタイムのパスワードをhttp://www.segarally.comで入力しよう。

## セガラリー２で早さを極めるには…？

◀華麗な４輪ドリフト。こうした高度なテクニックも、基本を覚えてこそできるものだ。

▲直線でスピードが出るのは当たり前。タイムアップのためには、コーナーをどうクリアするかが問題だ。

ＲＣＧでマシンを速く走らせるための基本は、アクセルをオンにして加速し続け、最高速を保つこと。その原則に従うなら、ハンドル操作やブレーキはマシンにかかる抵抗を増やす（＝減速）ため、なるべく避けるべき行為となる。だが、マシンが走るコースには必ずコーナーがあり、そこでのクラッシュによるタイムロスを受けないためには、結局コーナーを曲がりきれる速度まで減速し、ハンドルをきって曲がるしかない。つまるところＲＣＧは、いかにコーナーでスピードを落とさずに曲がることができるかを競うゲームなわけだ。『セガラリー２』でもそれは同じ。より速いコーナーのクリアこそが、より速いタイムにつながってくる。コースの路面状況、走向ライン、テクニックなど、コーナリングに関わるさまざまな要素を突き詰めて研究し、それを実践できたプレイヤーが最速の栄冠を手に入れることができるのだ！

### まず最初はコースレイアウトを覚えよう

コーナリングを極めるためにまず最初にすべきなのがコースレイアウトの把握。『セガラリー２』独自のナビゲーション機能は確かに便利だが、それに頼って場当たりでコーナーをクリアしていたのでは、いつまでも初級者の壁は越えられない。コースの構成を記憶し、次にくるコーナーの対処法をあらかじめ頭に浮かべておく。これができれば、タイムの縮め方もよりはっきりと見えてくるぞ。

### コーナリングを極めるためには

1. コースを覚えよ！
2. 路面状況の違いを知れ！
3. ライン取りのコツをつかめ！
4. 走行テクニックを覚えよ！
5. マシンの慣性を把握せよ！

# 基礎編1 コースの見方と、路面状況の違いを知ろう

## コース情報でここまでわかる!

『セガラリー2』のゲーム中には、デザート、マウンテン、スノーウィ、リビエラなどさまざまなコースが登場する。それぞれ路面やコースレイアウトがバラエティに富んでおり、プレイヤーの挑戦欲を刺激してくるものばかりだ。タイムアタックモードのコース選択画面では、これらのコースのおおまかな形やコーナーの構成をある程度知ることができる。コース概略をしっかり見て、その後走り込んで具体的な攻略法を組み立てていこう。慣れてくればヘアピンやS字など、コースのポイントになるコーナーもわかるようになるはずだ。なおタイムアタックではコースの路面状況がわかるので路面のグリップ(接地力)も予想できる。これもレースの重要な情報だ。

**コーナー構成と路面状況を覚えるべし**

▲コース選択画面。これを眺めているだけでも、ある程度のコーナー構成は見えてくるはずだ。

◀路面状況によって、タイヤのグリップは大きく変わる。走り方を変える必要も出てくるだろう。

### 代表的な4種類の路面(ロードサーフェイス)

#### ターマック(Tarmac)

リビエラやマウンテンに多く登場する舗装路。グリップがよく、急コーナーでも踏ん張りがききやすい。ドライ路面であれば、1番安心して走れる路面といえるだろう。反面、天候変化で雨が降った場合は、非常に滑りやすくなる。

#### グラベル(Gravel)

いわゆるダート路面。デザートコースで多く登場する。基本的には堅い路面であるため、ターマックに比べれば若干滑りやすいとはいえ、走りにくいわけではない。なお、こちらも雨が降ると若干滑りやすくなるので注意が必要だ。

#### マッド(Mud)

泥で覆われた路面。DCオリジナルコースのマディはほとんどこれに覆われている。ズルズル滑るマッドと、乾き気味のドライマッドが存在する。グラベル用にマッド向けタイヤがあるので、タイヤを選べるモードではそれを選ぼう。

#### スノー(Snow)

スノーウィでしか見られない雪路面。基本的には非常に滑りやすく、ちょっとしたミスが路肩に突っ込んだりといったアクシデントにつながる。また、気温によって凍結、新雪路、みぞれなどに路面が変化するのも特徴といえる。

# 基礎編2 走行ラインを組み立てよう

## クリッピングポイントって?

クリッピングポイントとは、マシンがコーナリングする際に描く軌跡(走行ライン)が、もっともコーナーの内側(イン)に近づく部分を指す言葉だ。このクリッピングポイントをどこに取るかによって、マシンの走行ラインは大きく変化してくる。コースの走行ラインを組み立てる時は、各コーナーの頂点を道に沿って曲線で結び、そこからクリッピングポイントを回りやすいように調整していく。初めてのコースを回る時は、タイムを無視してそれぞれのコーナーを攻め込み、ギリギリと思える曲がり方やクリッピングポイントを徹底的に調べてみるとよいだろう。

▲コーナー奥に余裕がないヘアピンなどは、クリッピングポイントが奥に行くように、早めのコーナリングを心がけよう。

### ライン取りの基礎はこの4つだ!

#### アウト・イン・アウト

図のように、コーナーを外→内→外と抜けることで滑らかな走行ラインを描く走法。ハンドルの切れ角を少なくし、スピードの低下を押さえるのに有効だ。

#### スローイン・ファーストアウト

ゆっくりとコーナーに入り、手前側で鋭角的にコーナリングする走法。コーナー脱出時の速度が高くなるため、全体での平均速度が落ちないのがポイント。

#### イン・アウト・イン

2つのコーナーを1つのコーナーと見なして、一気に抜けてしまう走法。若干大回りになるが、マシンの速度をキープできるため、タイム的には得をするはず。

#### S字ライン

S字状の複合コーナーで、頂点を結ぶラインを直線的に走り抜ける。こうした複合コーナーは各コースに存在するので、タイムアップに欠かせない走法といえる。

## 基礎編3 走行テクニックを覚えよう!

### ステップアップに不可欠!

前ページの走行ラインの概念は他のRCGでも通用する、いってみればRCGの〝お約束〟テクニック。そこでこちらでは『セガラリー2』でしか通用しない〝ちょっとイイ話〟的なテクニックを集めてみた。ホイールスピンしないでスタートできるエンジン回転数や、接触時の当たり方まで、知らないとソンをするポイントを示したので、上級者を目指す人はぜひ読んでおこう。また、上級テクニックのドリフト走行については、種類別に詳しく紹介している。車種によっては必須のテクニックなので、こちらもじっくり読んでおいて欲しい。

▲ここで3000回転をキープ!

### ギアチェンジ

#### ホイールスピンに注意せよ!

なるべく時間をロスしないでスタートするには、カウント時にエンジン回転を3000程度に調節し、GOの合図とともにアクセルを全開にするといい。カウント時からアクセルを全開にしているとホイールスピンを起こし、ヘタをすると数秒をムダにしてしまうぞ。ちなみにギアチェンジは、回転数を下げないように行うと駆動力のロスが少ないのだ。

◀上級者ならミッションはMTを選びたい。エンジンブレーキが使えるのはかなりの強みだ。

### アクセルワーク

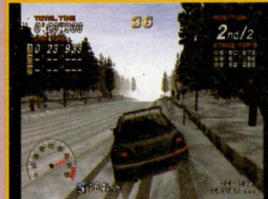
#### パーシャル走法は雪道で大活躍

パーシャル走法とは、アクセルの開度を抑えて駆動力を調節すること。これを使ってマシンの駆動力と路面グリップのバランスを取れば、滑りやすい路面でのコーナーリング時に走向ラインがずれるのを防ぐことができる。すばやくアクセルをオン/オフすることで似た効果を生み出すこともできるが、こちらは失敗するとアクセルドリフトに……。

◀スノーウィSS3の長いコーナーではパーシャルができるかできないかで大きな差が出る。

### 接触時の姿勢

#### スピードが落ちない接触の形

コーナリング時は、アウト側の壁にヒットするよりもイン側の壁に接触したときの方が速度の低下が少ない。同じコーナリングミスでも、インへ切り込んだ方が被害が少ないのだ。また『セガラリー2』にはシステム上、外側の壁に接触するとマシンが壁側に引き寄せられる特性もある。ハマると大幅なタイムロスにつながるので絶対に避けよう。

◀沿道の段差に乗り上げてジャンプするのも避けたいケース。宙に浮くと、速度も落ちる。

## 難コースの必修テクニック、ドリフトをマスターせよ!

### 使いドコロを見極めて使うこと!

『セガラリー2』のドリフト走行は、グリップ走行よりも速度的なロスが大きい。できれば使わないに越したことはないのだが、MR車や4WD車では、特性上ドリフトを使わなければならない場面も多く、実質的には必須のテクニックとなっている。コーナーのきつさに合わせて3種類のドリフトの使いどころを選び、必要最低限で活用していこう。ちなみに、ドリフトとは違うが、グラベルやマッドなどの路面で駆動力にグリップが追いつかずにマシンのリアが流れるパワースライドという現象もある。こちらもリカバーにカウンターが必要なところは同じだ。

◀306マキシなどのFF車は、挙動の特性上、ドリフトを使わないほうが速い。

### ドリフトには3つの種類があるのだ

#### アクセルドリフト

比較的ゆるいコーナーで使用する場合が多いアクセルドリフト。やり方は、マシンの速度がのった状態で、アクセルを一度離し、グッとハンドルをコーナーの内側方向に押し込んで、同時にアクセルをオンにする。あとはリアが流れ出すので、カウンターを当てながら進行方向を調整していけばOKだ。

◀抜けられる角度には限度があるので注意しよう。

#### ブレーキドリフト

アクセルドリフトで抜けられない急コーナーを抜ける時に使用する。やり方はアクセルを一度離して一瞬ブレーキング、その後コーナー内側にハンドルを切り、同時にアクセルをオンにする。後はカウンターで進行方向を調整すればよい。連続的にヘアピンが続くような低速セクションでも有効だ。

◀スピードは落ちるがドリフトアングルを深く取れる。

#### ハンドブレーキドリフト

鋭角的なヘアピンコーナーでの必須テク。やり方は他と少し違い、まずアクセルを離して、ブレーキと平行してハンドルを内側に切る。直後にサイドブレーキを引いて、慣性でリアを思いきり流す。コーナーの脱出方向へ向ききった所でアクセルオン。ドリフト中にアクセルを踏まないのがポイントだ。

◀スノーウィSS3のヘアピンでも使うことになる。

### ドリフト直後はカウンターが重要!

ドリフト時にリアがコーナー外側に振られると、車は慣性に従い内側にスピンしようとする。これがオーバーステア現象で、それを防ぐのがカウンターステアだ。やり方は簡単でリアが流れる方向(コーナー外側)にハンドルを切るだけ。微妙な調整で姿勢を保とう。

## 基礎編4 マシンの駆動で走りも変わる!

### 挙動の基本は駆動方法で変わる。(初級——→上級)

『セガラリー2』に登場するラリーカーは全部で19車種。それぞれのマシンの性能は実車をベースにしており、駆動方式もそのまま忠実に再現されている。ゲームスタート時には、20台のうちカローラWRCを始めとした8車種が使用でき、駆動方式でみると4WD、FF、MRの3つの種類が選択できるようになっている。どれを選ぶかはプレイヤーの自由だが、まずその前にそれぞれの駆動方式の特性を知っておくのも悪くないはずだ。

**4WD**
初めてプレイする人にはオススメ。車種も6台と豊富で、好みに合わせやすい。

**FF**
少し特殊とはいえ、ターマックでの挙動はマイルド。実力派にもオススメの1台。

**MR**
とにかくリアが出る。ドリフトを使いこなせる強者向け。リプレイ制作にもグー。

▲性能的には平均しているが、各車とも操作感が違っている。

### 扱いやすさが魅力[4WD]

カローラからランエボVまで、バラエティに富んだ車種がそろっている4WD車。4輪すべてが駆動するためグリップ力があり、コーナーでの限界能力が高い。ちょっとくらいラフな操作をしてもリカバーがしやすく、初心者から上級者まで、誰もが安心して使える駆動方式だといえるだろう。また、コーナー内側にべったりとはりつくインベタ走行がしやすいのも魅力だ。

**4WD車**
- カローラWRC
- フォードエスコート
- インプレッサWRX
- ランエボV
- セリカGT Four
- ランチアデルタ

### ライン取りが命! [FF]

プジョー306マキシのみがエントリー。FFという駆動方式の特性上、フロント部が重くコーナリング能力が比較的高いのが魅力。また、コーナリング中にアクセルを戻すことで前輪のグリップ力を強める、タックインというFF特有ともいえる走法が有効なのもポイントだ。クセはあるが、ブレーキを活用してきちんとした走行ラインが保てる人なら使いこなせる。

**FF車**
- プジョー306マキシ

### ドリフト走行ならコレ[MR]

後輪を駆動輪として、エンジンを車体中央部に配置するミッドシップレイアウトを採用したのがMR。ストラトス1台がエントリー。特性上、リアが簡単に滑り出すため、走行時はドリフトを多用することになる。好タイムを出すためには、リプレイ映えする大胆なドリフトは押さえ目に、コンパクトにまとめた走りに徹する必要が出てくるだろう。基本的に上級者向けだ。

**MR車**
- ランチアストラトス

## 初期登場車種8台をインプレッション!

**カローラWRC**
ハンドリングはナーバスにならざるを得ないほどクイック。操作には気を使うが、急コーナーが連続するようなテクニカルコースでは驚くほど操作しやすい。

**フォードエスコート**
ハンドリングは軽めなはずなのに、見た目のせいか、ちょっと重たい印象を受ける。とはいえ妙なクセはなく、サスペンションをちょっといじれば十分走れる。

**インプレッサWRX**
見た目の印象からは想像しにくいが、意外にコーナリング性能が高い。ショートコーナーの連続などは多少苦しいが、コースを選ばずに操作できるのは魅力だ。

**ランサーエボリューションV**
とにかくハンドルの切り返しが重く、連続コーナーで辛い思いをしがち。路面状態に左右されにくい高い安定性は買うが、セッティングで見直しが必要かも。

**プジョー306マキシ**
ターマックメインのコースではかなりのポテンシャルを見せる。が、グラベルではいまひとつ精彩を欠く。NAらしいエンジンの吹け上がりがおもしろい。

**ランチアストラトス**
まさにドリフトキング。簡単にリアが出るのでちょっとしたコーナーでもドリフトし放題で、操作していて非常におもしろい。好タイムを出すのは努力が必要か。

**セリカGTFour ST205**
同じトヨタでもカローラとはだいぶ違う。ハンドルは重く、デザートやマッドのスピードコースでは安定した操作が楽しめるが、リビエラなどはちょっときつい。

**ランチアデルタインテグラーレ**
キビキビとしたハンドリングで、ほとんどのコースで問題なく使えるオールラウンダーといった印象。個性の点ではいまひとつ薄いが、操作のしやすさはグッド。

**総論**
ひとつのマシンを使い続けるなら、デルタ、フォードといったバランス型マシンがお薦め。プジョーも悪くない。個性がはっきりしたマシンは試してから使おう。

**セガラリー2の基本は覚えたか? それではARCADE MODE攻略へGO!**

# ARCADE MODE アーケードモード コース別完全攻略

ここからは、アーケードモードの攻略をコース別に行っていく。今回編集部がメインで使用した車は、４WD車のランサーエボリューションⅤでシフトは４速MT。ＦＦ車とMR車に関しては、ワンポイント攻略を行うぞ。コース攻略の頭には、難易度ノーマル設定で４コースを走った場合、最終的に１位を取れるような目標ラップタイム＆目標ポジションをコース別に明記している。この目標をクリアできれば、難易度ノーマルに関しては文句なし。合わせて、各コースレイアウトには、最短ルートを最速で走り抜けるための理想的なラインを紹介していく。この走行ラインは、ＦＦ車、MR車、４WD車ともほぼ共通。このルートで走るのが難しい場合は、タックインを使いこなし、安定して走ることを心がけよう。とにかく、コースを覚えることが始めの第一歩だ。ちなみに、アーケードモードの現時点の最速車は、プジョー（ＦＦ車）。極めてみては？

◀コースを把握した上で、最短ルートを感覚で覚えてしまおう。また、MT車を使用するのが最速への基本。

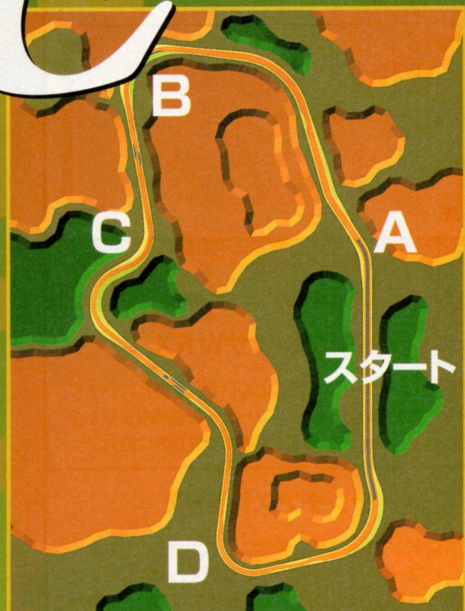
**コースレイアウトの見方**

| | | |
|---|---|---|
| 2,3,4速 | シフトを入れる | shift |
| A | アクセル | acceletor |
| Ti | タックイン（アクセルオフ） | tuck in |
| B | ブレーキ | brake |
| SB | サイドブレーキ | side brake |

## COURSE No.1 DESERT デザート

目標ラップタイム…58秒台
目標ポジション…11位

### アクセル全開で駆け抜けろ!!

B C A スタート D

このコース最大の目標は、操作に慣れること。コーナーの曲がり方（インベタ、ドリフト、アウト・イン・アウトなど）やコースを直線的に走るコツ（最短ルート）をマスターしよう。またここでは、これらのテクニックを詳しく紹介するので、他のコースでも参考にしてほしい。デザートコースは、すべてアクセル全開で走るのが基本だ。FF車のみ、POINT Cでタックインの必要があるぞ。スタートに関しては、3000rpmを維持し、スタートの瞬間にアクセルを踏み込もう。

▲水たまり（MUD）に入るとスピードダウンするが、ラインを重視する場合は無視。

▼グラベルを走る場合と草地を走る場合のタイムの差は、ほとんどない。よって進入可能。

### 敵車CHECK POINT Cの敵車にはしっかりしたライン取りで挑め

デザートで問題となる敵車は、POINT Cの車。この敵車に気をとられず、ライン取りに専念するのが正解。

▶インをつけば自然と抜けるぞ。

### POINT A 手際よくギアチェンジを行う 狙うはスタートダッシュ

スタートしたらすぐに２速をとばし、３速にシフトを入れる。感覚としては、走り出したらすぐにシフトアップする感じだ。さて、スタート後に続く緩やかなコーナー。ここでは、すぐにシフトを４速に入れ、インベタで最初のコーナーに進入すれば、直線的なラインを取れるようになる。直線的なライン＝最短ルート＝タイム短縮というわけだ。そして、次のコーナ（POINT B）を曲がるための準備をする。どの場所においても、コースの先を読もう。

▲いかに最短距離で走れるかがポイント。直線的に走るように。

## POINT B 草地に乗り上げてイン側を疾走

イン側のグラベルと草地の間には、コースに沿って水たまりがある。水たまりに入ると大幅に減速してしまうので、ここは草地に乗り上げて走るのが得策。また、タイヤのグリップに関しても、グラベルより草地の方がよいため、コーナーの出口で姿勢を立て直すのにも最適。草地を走る際に注意したい点は、ドリフト中に随時ハンドルで車の角度を調整すること。できる限りイン側の柵近くを走るのがベストなので、インに当たりそうになったらカウンター、膨らみすぎたら少し切り込むこと。

◀ひたすらインぎりぎりを走る。草地を走れば、インから敵車を抜くこともできるぞ。

▶直線が見える瞬間にカウンターをあてて草地を脱出。この後、水たまりに入ってしまうのはしょうがない。

## POINT C アウトからしっかり進入すればOK

S字の基本は、直線的に走るということ。ここではドリフトしながらできるだけ直線的に進むのがベストだ。まずは、しっかりアウトから入っていき、最初のコーナーのインをつく。早めに右ドリフトを始めるのがポイント。ここでインに入れないと、2つめのカーブがうまく曲がれないので、この場合はタックインで減速し、姿勢を立て直そう。うまくインをつけたら、次は2つめのコーナーに迫る。前のコーナーでドリフトしすぎないよう、大胆に大きくカウンターをあてて、左へのドリフトを開始する。この「大胆に大きくカウンターをあてる」が重要だ。あとは落ち着いて曲がりきればよい。

◀▼直線的に入っていき、右にドリフト。そして、カウンターをあてて今度は左に。2つのドリフトの切り返しがポイントだ。

## POINT D アウトから直線的に入り美しいドリフトでクリア

デザートコース中、最大のコーナーがここ。このコーナーの前に直線があるため、かなりのスピードが出る。よって、安全にアウトから入るようにしよう。ここで、ポイントとなるのが、できるだけ直線的に進入するということ。クリッピングポイントをコーナーの奥に置く感じだ。このあとは、フルロック（ハンドルを目一杯まで切ること）で左ドリフトを行う。イン側の壁すれすれを走っていくのがベストだ。コーナーを曲がりきったあとは、カウンターをあてて姿勢を直すようにする。そして路面がターマックに変わった時点で、コース中央を走っているのが、理想的なラインである。微妙なカウンター操作で、いかに素早く加速姿勢に持っていけるか。これが、タイム短縮につながる重要な要素なのだ。

▶アウトから直線的にコーナーへ入る。まずはこれを実行。

◀そして、フルロックでドリフトを開始。壁際を可能な限り走るように。

▶カウンターをあてて姿勢を立て直し、加速を始める。どれだけ素早く行なえるかがポイント。

## MR車ドライビングアドバイス

### ●POINT Cでオーバーステアに惑わされず最短ルートを確保

MR車の特徴ともいうべき、オーバーステア。POINT Cで草地に乗り上げて走る場合に、このオーバーステアは起こる。オーバーステアが起こると、画面のアングルがかなり変わるので、惑わされがちだ。しかし、ここでこの現象が起こるということは、ライン取りがいい証拠なので安心しよう。

▼かなりイン側の柵に向き合う感じになるが、これがベスト。

## FF車ドライビングアドバイス

### ●POINT Cでタックインを使いこなすのが重要

4WDやMR車の場合、タックインを使わなくてもPOINT Cを曲がることができる。しかし、FF車は、2つめの左コーナーに向かって車の姿勢を変える際に、一度タックインしないと曲がりきることができないのだ。言いかえれば、FF車はグリップ走行なので、コーナーにおいて曲がりきれないと判断したら、タックインを使えということだ。

▼タックインを使って姿勢を立て直す。ライン取りは余裕を持って。

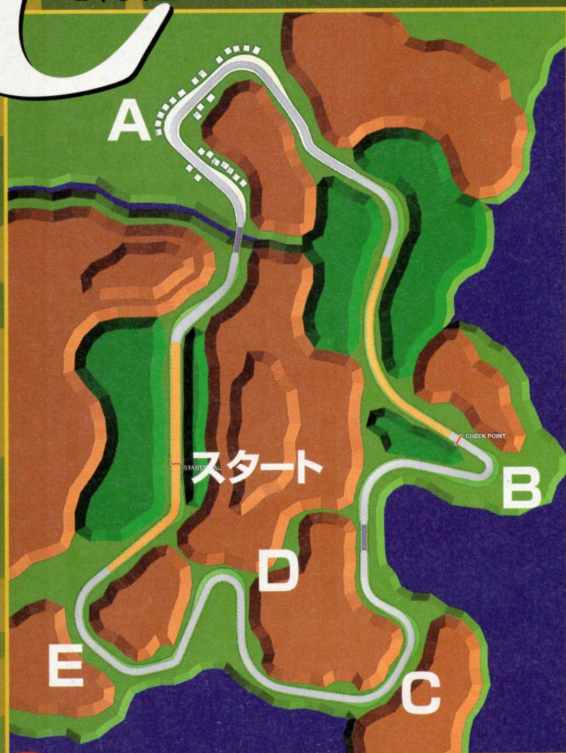
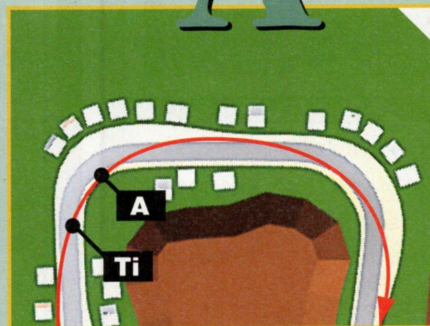
# COURSE No.2 MOUNTAIN マウンテン

目標ラップタイム…1分4秒後半
目標ポジション…6位

## アウト·イン·アウト＆シフトチェンジがカギ!!

アーケードモードでもっとも難易度が高いのがこのマウンテン。各コーナーのライン取り、アウト・イン・アウトが重要なのは言うまでもないが、コース自体が長いことと、大小のコーナーが多数存在することから、特にこれを徹底したい。ひたすら大きなミスを減らし、ゴールした時に6位に入れれば、総合1位の可能性が十分見えてくるはずだぞ。

コースの各所で、シフトチェンジとタックインを使う必要があるのも特徴の1つである。これらのテクニックを使うポイントと、コースの構成を覚えて、いざマウンテンに挑戦!!

▲2つあるヘアピンは、どちらもかなりやっかい。サイドブレーキを使わず、シフトチェンジで対応だ。

## POINT A ドリフト→立て直し→ドリフト タックインを使いこなせ!!

まずは、コースのアウト側から進入し、1つめのコーナーのイン側の壁めがけて右ドリフトを開始する。この時、タックインで速度を若干おとすように。この右ドリフトの慣性をそのまま活かすと、次のコーナーへ直線的に入っていくのに最適な姿勢ができてくる。軽くカウンターを当てて、確実に直線的に入っていけるラインをキープしよう。そして、2つめのコーナーに右ドリフトで入っていけばOKだ。

▼ポイントは、1つめのコーナーのインにいかにアウトから入れるかという点。

## 敵車CHECK ミスなく進めば、POINT Cの手前で敵車を抜くことができる

▼POINT Cで敵車を抜くのは難しいので、ここで抜くように。

このコースの重要なポイントの1つ、それはPOINT C付近を走る敵車だ。大きなミスをせずに進めば、POINT Cの手前で抜くことができるはず。タックイン使用ポイント以外でもこれを使い、ミスを減らしていくことも時には大切である。

## POINT B サイドブレーキを使わず シフト3速で対応

確実にコーナーのアウトにつけておくことが準備として必要だ。ヘアピンの基本は、スローイン・ファーストアウト。アウトからカーブし始めて、すぐに3速にシフトダウンしよう。そして、右にハンドルをフルロックしつつブレーキ。この時ブレーキは、短時間で強くかけるように。こうすれば、車体が急速に回転する。こうして車体が十分に向きをかえたら、ブレーキを戻してアクセルを踏み込もう。すると、アウト側に微妙に流されながら加速し始めるのだ。あとは、コースの状況に応じて車体の角度を調整すればよい。

◀まずは、アウトぎりぎりからヘアピンに入っていく。

◀3速、フルロック、ブレーキ。この3つを瞬時に。

▶あとは、アウト側の壁にぶつからないように姿勢を整えればOK。

## POINT C タックインでかならず減速 後半部分はテールを流しっぱなしに

最初は、アウトから左コーナーのイン側の草地に左前輪を乗っける感じでコーナーに入ろう。これで第1段階が終了だ。次にコーナーを抜けたらすぐにタックインして、速度を205km前後までおとす。そして、右コーナーめがけてアクセルを踏み込みつつ、ハンドルを右に切る。こうすると、S字コーナー部分を直線的に進んでいくことができるぞ。このあとの短い直線は、右コーナーを曲がった際の、テールスライドを活かして、直線のアウト側に膨らんでいこう。膨らみきったら、このテールスライドに右ハンドルを加え、最後のコーナーを無理なく曲がっていく。難しいので練習が必要。

▶まずは、草地をかする感じで、インをつく。すぐにタックインして右コーナーへ準備。

◀アクセルを踏んで、右コーナーを攻める。ここまでは、S字コーナーの基本的な技術。

▲右側への慣性（テールスライド）を残したまま、直線ドリフトで進み…。

◀右側への慣性に、さらに右ハンドルを切ることで力を加え、コーナーに突入。微妙な調整が必要だぞ。

## POINT D 細かい運転技術が必要 アウト・イン・アウトで勝負

▼どのヘアピンも、アウトから入っていかないと絶対にダメ。これだけはかならず徹底しよう。

おさらいになるのだが、ヘアピンに入る前には、かならずアウト側につけておくように。その後は、早めのタイミングでハンドルを左にフルロックで切る。そしてすぐに、シフトを3速におとしタックイン。すると、車体が回転し始めヘアピンを曲がることができるのだ。その後のアクセルは、ヘアピン終了後の直線方向に、車体がしっかり向いてから踏むように。「ハンドル→タックイン→シフト3速」という一連の動作を覚えてしまえば、実はあまり問題のない場所でもある。1つめのヘアピンより楽にクリアできるはずだ。

このヘアピンをクリアするための方法がもう1つある。手順としては、ブレーキを踏んでから3速にシフトダウンし、ハンドルを左側にフルロックする。そして、コーナーの頂点を過ぎたあたりで、タックインをしてコーナーを曲がりきり、その後アクセルを踏むというもの。この方法は、前述の方法より安全にヘアピンをクリアできるのだが、タイム的には前述の方が優秀。どちらを使う？

▲インの頂点をめがけて突っ込んでいく。速度は163km付近まで、おちることになる。

▶ハンドル操作だけで曲がりきれるはず。曲がりきってから、あせらずアクセルを踏み込むようにしよう。

## POINT E ミドル・インもしくはアウト・インを使用

ここはミドルまたはアウトから、1つめのコーナーに入るようにしよう。こうしないと、スピードに乗りすぎて、次の右コーナーが曲がりきれないのだ。この時注意したいのが、インに入りすぎないようにする点。こうして、次の直線部分で、テールを流しっぱなしにしつつ、膨らみきってから右ハンドルを切る。これで2つめのコーナーを自然に曲れるぞ。

▼イン側の草地を踏まないようにミドルorアウトから入る。

▼2つめのコーナーは逆にイン側の草地を攻める。

## MR車ドライビングアドバイス

### ●道がせまいため特にライン取りを慎重に

デザートコースに引き続き、オーバーステアに関する注意点がアドバイスのポイントだ。言ってしまえば、オーバーステアによって、アングルが変わった時に、テールをコースサイドにぶつけないようにしようということ。当たり前のようだが、道がせまいため、結構ミスしてしまうはず。慎重にいこう。

▼テールが流れるのは、時として損にも得にもなりえるのだ。

## FF車ドライビングアドバイス

### ●POINT Cのヘアピンでアウト側の草地に入るな

ＰＯＩＮＴ Ｃで、「アウトからヘアピンに入るようにラインを取れ」と説明した。これは、ＦＦ車を使う場合も、もちろん同じ。だが、この時サイドにある草地には入ってはいけないのだ。これは、ヘアピンにさしかかった際に、後輪が滑ってしまうのを防ぐため。後輪が滑ると、このヘアピンに失敗して、大幅なタイムロスになってしまうぞ。

▼忘れずに調整できればいうことなし。ライン取りには特に注意しよう。

# COURSE No.3 SNOWY スノーウィ

目標ラップタイム…1分1秒台後半
目標ポジション…5位

## ひたすら安全に走る。パーシャル&タックイン重視

コースのほとんどが雪でおおわれているため、ひたすらスリッピー。ちょっとしたライン取りのミスが命とりになってしまうので、ここは常に安全策をとっていくのがよい。安全策とは、アクセルを常に全開で走らず、時にはパーシャル状態で走れということだ。だが、パットではキー操作が微妙なため、パーシャル状態を維持するのが難しい。よって、第2のテクニック・アクセル全開+タックインがオススメだ。もちろん、このテクニックを使うにも、コースを先読みする必要がある。コースの作りは、まず最初にすべて覚えてしまおう。

◀片輪のみ沿道に乗り上げても、スピードダウンはなし。覚えておくように。

### 敵車CHECK そもそも敵車が少ないので順位を上げるのが難しい

コースの最後の方で、敵車に遭遇することになるのだが、ここで抜く際のポイントは特にない。それよりも、出現する敵車の数が、他のコースに比べて圧倒的に少ないという点が最大のポイント。総合1位を目指す場合は、このスノーウィに到着した時点で、6位を取っておこう。

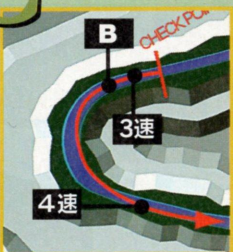
### POINT A S字コーナーの基本にそって走る

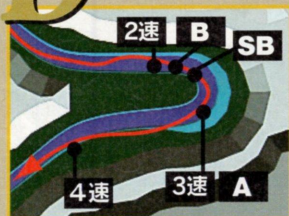
スタート直後の難関がこれ。幸い、前半部分の路面がグラベルなので、S字コーナーの基本通り、できるだけ直線的に走るというテクニックを使おう。注意すべきところは、イン側のサイドにある雪に乗ってはいけないという点。タイヤ片輪くらいなら大丈夫なので、慎重にコースレイアウトに沿った最短距離を走っていけばOKだ。コース脱出後は、細かいカウンター操作で徐々に加速体勢に持っていくようにしよう。

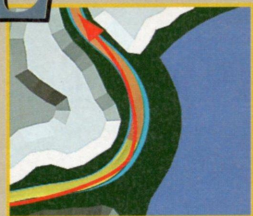
### POINT B アンダーステアに注意 タックインを使ってもよい

緩やかなコーナーの連続なので、直線的に走りたいが、実は路面が雪のためそうはいかない。テールを流しっぱなしで走ることになるのだ。直線と思わず、コーナーと認識して、確実にカウンターを当てること。

### POINT C チェックポイント後すぐさま3速に

左コーナーの緩いヘアピンが待ち構えているのが、このPOINT C。ここでは、チェックポイントのあとすぐに、3速にシフトダウンする。こうしないと、ヘアピンを曲がりきることができないのだ。3速に入れたあとは、間髪いれずブレーキを軽くあてて車体を一気にインに持っていけばよい。それでも曲がりきれない時は、タックインも合わせて使おう。

### POINT D サイドブレーキを使って手堅くクリア

一度軽く膨らんでから、シフトを2速までおとすのがポイント。そして、ハンドルをインに切り出すと同時に、ブレーキ→サイドブレーキ(80kmまでおとす)の順に操作を行うのだ。ここまでの一連の動作を連続で素早く行えば、強引に車体が回転していくことになる。向きが変わったら、アクセルを踏みつつ3速にシフトアップだ。

### POINT E スノーウィの基本 早めの切り返しを使え

しっかりアウトから進入していくのが大前提。1つめのコーナーのポイントは、進入時のドリフトを深めに、出口付近のドリフトを浅めにという点だ。なお、ライン取りに失敗した場合は、タックインを使って修正しよう。次の2つめの右コーナーは、大きめにカウンターを当てつつ早めに切り返すのがよい。また、車体が前に向いたあとも、ハンドルを切り続けるように。

## MR車ドライビングアドバイス

### ●オーバーステアのため4WDよりコーナーが曲がりやすい

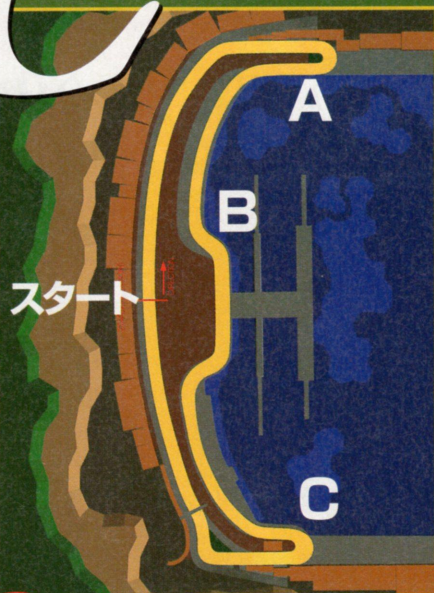
しつこいようだが、このコースもまた、MR車独自の特徴であるオーバーステアがポイントになってくる。オーバーステア=内にきり込むということで、急なコーナーが多いこのコースにおいて、4WDより有利となるのだ。また、路面が雪のため、コーナーでこれまで以上にアウトに流されても、オーバーステアにより車体がイン側に向くといった状況が頻繁に訪れる。姿勢を立て直す手間が減るわけだ。

## FF車ドライビングアドバイス

### ●基本のライン取りをしっかり行なえばグリップ走法は雪道に強い

スリッピーな路面においては、他の路面よりはるかにグリップ力が必要とされる。だからグリップ走法が効果を発揮するのだ。例を挙げると、4WDやMR車も、頻繁にタックインを使わなければならないので、タックインをメインとするFF車と同じだけの減速を必要とする。また、このコースにおけるライン取りが全車同じ（同ラインなら、グリップ走法が一番早い）であることも、理由の1つだ。

# COURSE No.4 RIVIERA リビエラ

目標ラップタイム…1分8秒台
目標ポジション…1位

## ドライビングテクニックの総結集。コーナーに集中せよ!!

まず、リビエラスタート前の順位を確認しよう。5位以内の場合は、総合1位の可能性があるのだ。とにかくクリアすれば、新車"MAXI Megane"をゲットできるぞ。

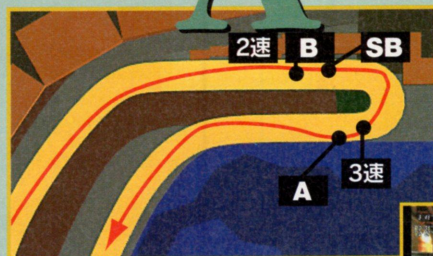
コースの特徴としては、コースを2周するという点が挙げられる。POINTはA、B、Cの3つだが、この3つの難所を2回とも確実に走るのは難しい。練習あるのみ。

スタートは3000rpmがベストである。そして、1速の走行が安定したら、すぐさま3速までシフトアップ。この3速で190kmに達したら、シフトを4速にあげていこう。

▲1位でなくても、クリアすれば新車をゲット。

### POINT A

**アウトギリギリからヘアピンに進入 サイドブレーキで強引にテールを流せ**

最初の緩やかな右コーナーは、インベタで抜き、ヘアピンに備えてアウトに入ろう。当然、次のヘアピンは、アウトから入っていきつつ、フルロックで右ハンドルを切ると同時にブレーキを踏む。その後、すかさず2速にシフトダウン&サイドブレーキ。これで、強引に車体を回転させられるぞ。あとは、車体が回転しきってから3速に入れアクセルオン。ここで、一度左にカウンターを当て、アウト側の壁を避けること。

▶クリッピングポイントを、コーナーのかなり奥に置くのが秘訣。ブレーキ関係の操作ミスは御法度だ。

### 敵車CHECK POINT B&Cの敵車はライン取りでかわすしかない

スノーウィに比べ、敵車の妨害が激しい。コース自体がかなりせまく、しかもコースの難所で敵車と遭遇することになる。ここは、敵車に惑わされず自分の走行ラインを重視するのが得策。走行ラインを進んでいると、自然と敵車を抜き去っていることが多い。

### POINT B

**できる限り直線的に。2つめのクランクはタックインを使用**

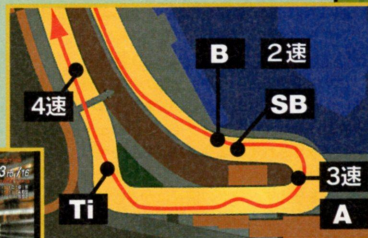
1つめのクランクは、テールを流さず直線的に走っていこう。そして、2つのクランクの間、直線の真ん中付近で、2つめのクランクのインめがけて右に切れ込んでいく。このインを過ぎた瞬間にタックインして、その後、間髪入れず左にカウンターをあてる。これで、問題なくPOINT Bはクリアだ。クリア後は、弱ドリフト状態をなくすため、再度カウンターを当てて姿勢を修正。

Ti

◀ここでは、ライン取りを常に意識しながら走れ。

### POINT C

**インの壁にぶつかる気持ちでコーナーリング。その後の姿勢も重要**

右のコースレイアウト内のライン取りで、もっとも難しいのはヘアピンだ。マシン操作は右のライン取り通りの順で行おう。ポイントは、インの壁に突っ込む感じでハンドルを切るところ。その後の直線部分では、ハンドルを右→左に一瞬で切ればよい。これでアウトをキープできれば、最終コーナーは余裕だぞ。

◀コーナーへのアプローチは早めに。クリッピングポイントは奥に置こう。

## MR車ドライビングアドバイス

**●イン側の壁にあえてぶつかってヘアピンをクリアするのもよい**

このゲームでは、イン側の壁にぶつかってもアウト側にふっとばないという特性がある。この特性を活かして、あえてヘアピンのイン側の壁にぶつかると…。当然減速するが、車体の姿勢自体は、求めるライン方向に向かうはず。要は、立ち上がりの早いMRでこのテクニックを使うと、サイドブレーキを使って曲がった場合と、変わらないタイムロスでヘアピンをクリアできるわけだ。

## FF車ドライビングアドバイス

**●アウト・イン・アウトの徹底こそがリビエラをクリアするポイント**

リビエラでは、FF車のタックインポイントが少ない。ということは、グリップ走行のFF車でアウト・イン・アウトをしっかり徹底すれば、常に最高速に近い状態で走り続けることができるのだ。言いかえるなら、直線的なコースが非常に多いということ。スタート地点前後の直線やPOINT Bを直線的に完璧に走れれば、間違いなくリビエラの最速マシンと化すはず。

# ドリームキャスト初のRPGを徹底攻略!

# 神機世界 エヴォリューション

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円
●セガ／ESP／スティング ●RPG ●使用ブロック数 8 ●PP



ついに発売された『エヴォリューション』。今回は冒険に役立つ基礎知識を中心に、ダンジョンを徹底攻略!! 充実した各種データも必見だ!

## 最強の冒険家になるための必勝ガイド

世界各地の遺跡を探索し、伝説のサイフレーム〝エヴォルシア〟を手に入れることが目的の痛快冒険活劇RPG『エヴォリューション』。プレイヤーは主人公のマグとなり、舞台となるノースロップ大陸に点在する5つの遺跡を冒険することになる。しかし、それぞれの遺跡の中は危険がいっぱい! 予備知識を持っていないと、あっという間に全滅…なんてこともありうるぞ。そこで今回は、ダンジョンを冒険するための基本的な知識を大紹介!! ダンジョン探索のコツをしっかりつかんで、最強の冒険家になろう!

▲TPによる技修得システムにより、キャラクターの成長の仕方はプレイヤー次第。目的を持って育てよう。

◀5つの遺跡をどれから探索するかは自由。しかも、中に入るたびに内部の構造が変化するしくみなのだ。

▲ダンジョン探索でもっとも重要なのがモンスターとのバトル。だが今回の攻略ポイントを読めば、どんな強敵に遭遇しても勝てるはず!

## ゲームの流れ

主人公・マグの目的は、伝説のサイフレーム〝エヴォルシア〟を手に入れること。だがそのためには、まず先史文明調査機関〝ソシエテ〟で遺跡探索の仕事を引き受け、遺跡を調査しなければならない。遺跡内では最深部（または最上階）に到達し、ボスを倒せば任務完了だ。そして1つの遺跡を調査し終え、マグ邸に帰ればストーリーを進めるイベントが発生する。右ではその過程を詳しく解説しているので、プレイ前に参考にしてほしい。

### ソシエテで仕事を引き受ける

まずはソシエテに行き、どの遺跡を探索するか決定する。探索する遺跡はキャラのレベルに合わせて調整されるので、どの遺跡を選んでも難易度に変化はない。ただし、1度決定すると任務完了まで変更できないので、よく考えて選ぼう。そして、遺跡を決定したらいよいよ冒険開始! 出発の前に準備を整えておこう。

### ダンジョンへ向かう

ノースロップ大陸各地の遺跡には、飛行場から出発することができる。この飛行場へ行くには、マグ邸の前の道を左へ行けばよい。ただし1度遺跡に入ると、ボスを倒すか、遺跡内部にある「トランスポーター」と呼ばれる脱出装置を利用しなければ外に出られない。回復系アイテムは多めに用意しておこう。

### ダンジョンクリア後、イベント発生!

それぞれのダンジョンの最深部（または最上階）にはボスモンスターが待ちかまえている。このボスを倒し、遺跡のお宝を手に入れれば調査は終了。その後は自動的にソシエテに帰ってくるぞ。そして仕事の報酬を受け取りマグ邸に戻れば、イベントが発生し、さらに次のダンジョンへと調査に向かうことになる。

## 第3ダンジョンクリア後までのイベントを紹介!

### お宝を持ち逃げされるマグ

とある遺跡で、ようやく念願のお宝を目前にしたマグとリニア。だが、お宝を手に入れようとしたその時、ライバルのチェインに横取りされてしまう。結局お宝を手に入れられなかったために、ソシエテからは報酬をもらえず、マグの借金はかさむばかり…。だが、借金王の汚名を返上すべく、マグは再び遺跡の探索に挑戦することを決意するのだった。

▲最後の最後で、マグはチェインにオイシイところを持っていかれてしまう。

第1ダンジョンクリア

### 第8帝国からの使者

遺跡の探索に成功し、仕事の調子が上向いてきたマグのもとに、第8帝国の使者から通達が届く。彼らもまた伝説のサイフレームを探しており、冒険家の一族であるランチャー家に情報提供を求めてきたのだ。

このイベントでは、港に停泊した帝国の巡洋艦内を歩き回ることができる。なお、このイベント終了後にソシエテでペッパーと会えば、仲間に誘えるようになるぞ。

▲帝国軍を率いるのは、オイゲンという皇子。一見、高飛車でスケベなヤツだけど…。

第2ダンジョンクリア

### リニアの不思議な力

2つめの仕事を成功させ、我が家で休息をとったその翌日、珍しく早起きしたマグは、庭先で花を蘇らせるリニアの不思議な力を目撃する。ちょうどその頃、島の港では第8帝国軍がパンナムタウン付近で大きなエネルギー反応を感知していた。帝国の皇子であるオイゲンは、さっそく1個部隊を町へと向かわせるが…。やはり、リニアの力には何か秘密があるのだろうか!?

▲しおれた花を再び咲かせてしまうほどの力。誰も持っていない力をなぜリニアは…。

第3ダンジョンクリア

### オイゲンの目的は?

3つの遺跡の探索を終えたマグは、家に戻って久しぶりの休暇を満喫していた。そこに突如、あのオイゲンが花束を抱えて押しかけてくる。どうやらオイゲンは、リニアに初めて会った時以来、彼女が気になっていたようだ。居間でしばらく話した後、何かを思い出したかのようにそそくさと帰ってしまうオイゲン。しかし彼は、去り際に部下へある計画を伝えるのだった…。

▲リニアの身に危険が迫る! しかし、そのことをマグはまだ知るよしもなかった。



遺跡の調査を終了しソシエテで報酬を受け取った後、マグ邸に帰って休むとイベントが発生するよね。大抵はアニメーションによるオートイベントなんだけど、中には港や巡洋艦のようにイベント中しか入れない建物もあるのだ。イベントでやり残すことのないよう、あらかじめパンナムタウンでセーブを取っておくことを心がけよう。

# SYSTEM

## 冒険の前に覚えておきたい知識

まずは、このゲーム特有の基本システムをポイント別におさらいしておこう。初歩的なことながら、ここで紹介する事項には攻略のコツがぎっしりつまっているぞ！

冒険をするうえで重要なのが、町、ダンジョン、バトルに関する、このゲーム独特のシステムを理解しておくことだ。そこでここでは、ダンジョン探索前・中・後というゲームの流れにあわせて、システムのポイントをじっくり解説する。プレイ中に、次は何をすれば…？　とか、こんな時どうすれば…？　などと迷わないようにきちんと確認しておこう。

◀町ではさまざまな施設をしっかりチェック！

DUNGEON

◀ダンジョンの仕組みやアイテム入手のポイントを把握しよう。

◀TPやFPなどのパラメータについてもばっちり解説。

## ダンジョンに入る前の準備

ゲームを始めたからといって、すぐにダンジョン探索に出かけられるわけではない。ここでは、ダンジョンへ向かう前の準備について確認しておこう。下の4つのポイントをチェックしたら、いざ、ダンジョンへ出発だ！

### 1 まずはソシエテに行こう

ノースロップ大陸各地に散らばる遺跡に入るためには、ソシエテで遺跡調査の仕事を引き受けなければならない。ただし、1回の契約中に入れる遺跡は1つだけで、他の遺跡には引き受けた仕事を達成させないかぎり入れないのだ。仕事はソシエテに入って向かって右のカウンターにいる、受付嬢のニーナさんと話せば手続きできるぞ。なお、どの遺跡を調査するか決定した後に彼女に話しかけると、その遺跡のおおまかな特徴を教えてくれる。この情報を参考に、装備品や連れていく仲間を選択すれば、比較的ラクに冒険を進められるはずだ。

◀このように、それぞれのダンジョンの特徴をちょっとだけ教えてくれる。初めて探索する場合は、必ず聞いておこう。

### 2 冒険の仲間を探す

調査する遺跡を決定したら、次に遺跡の探索メンバーを選択。メンバーは最大3人までだが、マグとリニアは必ずパーティに入っているので、もう1人の仲間を選ぼう。ただし、ペッパーについては、第1のダンジョンをクリアしたあとでないと登場しない。よって最初のダンジョンはチェインかグレの一方から選ぶことになる。攻撃重視ならチェイン、ステータス変化攻撃を使いたければグレを選びたい。ちなみにあとで仲間になるペッパーは、チェインと同じ攻撃重視型。彼女を加えたければ、2つめのダンジョンに入る前に酒場へ立ち寄ろう。

#### 最初に手伝ってくれるのはこの2人

▼マグ邸に向かう道の近くに止まっているバスがチェインの家。初めて訪れるとちょっとしたイベントが…。

▲グレは自宅の居間のすみに立っている。ステータス変化の攻撃が得意だが、攻撃力もなかなかだぞ。

### 3 アイテム屋で冒険の準備

同行させる仲間を決定したら、アイテム屋で回復アイテムなどを買っておこう。ダンジョンの宝箱の中にあるアイテムはランダムで、回復系アイテムがなかなか出てこないということもありうる。回復アイテムを持たずにダンジョンに入るのはかなり危険なので、忘れずに補充しておきたい。また、アイテム屋には各キャラの防具、リニア、グレの武器なども売ってある。ゲーム開始直後は予算がないので買う必要はないが、余裕が出てきたら買い換えてあげよう。

▶アイテム屋の商品のラインナップは、ダンジョンを攻略するごとに新しい品が並ぶようになる。

### 4 よけいなアイテムは倉庫に預けておこう

マグ邸の倉庫にある箱を利用すれば、使わないがショップにも売りたくないものを保管することができる。序盤は必要ないかもしれないが、冒険が進むにつれ持ちきれないほどアイテムが手に入るようになるはず。特にマグやリニアの初期装備のように、売ってしまうと2度と手に入らないようなものは、ここに保管しておけば邪魔にならないぞ。また、このゲームではパーティが全滅すると、装備しているアイテム・サイフレームパーツ以外の所持品を全部なくしてしまう。貴重な全回復アイテムなどをなくさないよう、保険の意味で預けておきたい。

▶鑑定品や加工品、余分な装備品などは冒険の際には邪魔になるだけ。使わないものはなるべく預けてしまおう。

## 町の中ではこんなところもチェック!!

### ■建物などを調べると…

マグ邸やパンナムタウンでは、建物内の家具などを調べるとさまざまな反応が返ってくる。場所によってはおもしろいメッセージが見つかることもあるので、いろんな場所をチェックしてみよう。また、特定の場所を調べると、回復アイテムを初め冒険の役に立つアイテムが見つかることも多い。たとえばマグの部屋のカバンを調べると、火炎弾が手に入る。序盤はお金がないので、こうしたアイテムを持っているか否かで攻略難度がグンと変わってくるぞ。隠しアイテムの場所は、タウンガイドのページで紹介しているので参考に。

◀序盤は回復薬が乏しいだけに、タダで手に入るアイテムは貴重！

### ■町の人たちとの会話では…

パンナムタウンにはさまざまな住人が住んでいる。ダンジョン探索には直接関係がないが、彼らはダンジョンをクリアするごとにメッセージが変化していくのが特徴だ。なお、マグの連れている仲間によっても、住人たちのメッセージが変化するぞ。したがって全パターン見るためには、こまめにパーティを変更する必要があるだろう。また、中には酒場のおじいさんのように、冒険に役立つ知識を教えてくれる人もいる。冒険に旅立つ前に聞いておくのがオススメだ。

▲ナイスバディの持ち主、ミス・メロン。彼女と話している最中のリニアの反応に注目！

▲酒場のおじいさんは物知りだけど、ときどき同じことを繰り返しちゃうのが玉にキズ。

**エヴォリューション冒険指南**　限られた資金で武器・防具のどちらを優先してそろえるかが問題だが、最初はサイフレーム使いではないリニア、グレの武器を強化するように心がけよう。その理由は、サイフレームパーツのレベルアップより、はるかに安価で攻撃力をアップできるからだ。パーティの攻撃力を強化しておけば、先制攻撃の際にかなり役立つぞ。

# ダンジョンの歩き方&戦闘の心得

ダンジョン内で生き残れるかどうかは、ここで紹介するポイントをきちんと理解しているかによって決まる。どの項目もかなり重要なので、読みこぼしのないように！

## 1 自動生成ダンジョンのしくみ

冒険の舞台となるノースロップ大陸にある5つのダンジョンには、どの遺跡から攻略しなければならないという決まりはない。それまでに攻略したダンジョンの数によって敵のレベルやダンジョンの階数が変化する「自動生成ダンジョン」と呼ばれるしくみなのだ。したがって最初に入るダンジョンは登場する敵も弱いしそれほど深く(または高く)ない。しかし、2つめ、3つめと攻略していくごとに敵が強くなり、階層もより多くなっていくのだ。なお、変化するのは敵の強さや階層数だけではない。それぞれのダンジョンは、入るたびに部屋の構造やアイテムの位置がまったく異なるものになる。したがってダンジョンの形を把握しておくという攻略法は存在せず、つねに新鮮な感覚で探索する楽しみを味わうことができるぞ。

◀入手できるアイテムもランダムで、入るたびに変化するのだ。

◀ダンジョンの深部(または上層)には、かなりの強敵が登場するので注意しよう。

## 2 戦闘前にフォーメーションの準備を！

戦闘で重要なのが、仲間たちのフォーメーションだ。各キャラはそれぞれ前衛、中衛、後衛の好きな場所に配置することができ、しかもその位置によってパラメータに修正が加わる。例えば前衛は攻撃力が高くなるかわりに防御力が低くなるのが特徴。反対に後衛は攻撃力は低くなるが、防御力はアップする。ちなみに後衛は前衛に比べると、行動が回ってくる順番が遅くなってしまうデメリットも持つ。攻撃力の高いマグは前衛、防御力の低いリニアは後衛というように、キャラの特徴を考えて配置しよう。

◀配置替えは戦闘中もできるが、移動中に変えておきたい。

▲敵のバックアタックを受けると、フォーメーションの前後が逆になる。注意しよう！

| 列 | 攻撃力 | 防御力 | 待ち時間 |
|---|---|---|---|
| 前 | 高い | 低い | 短い |
| 中 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 後 | 低い | 高い | 長い |

## 3 戦闘の流れをつかんでおこう！

戦闘のカギを握るのはアクションメーターと呼ばれる、右側にあるキャラのグラフィックだ。ここでは、アクションメーターを基本とした戦闘の流れとともに、TP、FPなどの用語を説明しておこう。

### STEP 1 敵に接触！

モンスターはプレイヤーキャラと同様、ダンジョン内を移動している。このモンスターとキャラが接触すると戦闘に突入するのだ。したがって戦いたくなければ、うまくかわして回避していこう。ただし、逃走に失敗すると、高確率で敵のバックアタックを受けるぞ。

▲戦闘を有利に進めたければ、敵の背後から接触しよう。そのテクニックは101ページで紹介。

### STEP 2 狙いを定めて攻撃

戦闘が始まったら、まずは右側のアクションメーターに注目。メーターの上にあるグラフィックのキャラほど、先に攻撃の順番が回ってくる。攻撃の際には、なるべく敵の中でも最初に攻撃が回ってきそうな敵を優先的に倒そう。その方が結果的に受けるダメージが少なくてすむぞ。

▲敵の攻撃順は、目標を選択する際のカーソルと、右側の矢印を見れば確認できる。

### STEP 3 行動の際にFPがたまる

敵にダメージを与えた際は、キャライラストの近くに数字が出る。これはFPと呼ばれ、各キャラが技を使う際に消費するものだ。このFPは技を使う以外のコマンドを実行した際に少しずつ増加する。ただし、そのキャラの最大FPを超えてストックされることはない。

▲回復アイテムを使わずともFPは回復していくので、ここぞという時は思い切って使おう。

### STEP 4 敵の攻撃を受けることも

ドクロマークが1番上にくれば、敵のいずれかが攻撃してくるターンだ。モンスターはそれぞれ特有の特殊攻撃を持っており、通常技におりまぜてこの特殊攻撃を使ってくる。特殊攻撃の多くは、プレイヤーキャラたちをバッドステータスにしてしまう追加効果を持っているので注意しよう。特に混乱などのバッドステータスになると同士討ちで全滅してしまうことがあるので、イヤな特殊攻撃を持つ敵を優先的に倒すことは重要だ。今回攻略するダンジョンについては、モンスターデータ欄の特殊攻撃をよく参照してほしい。

◀敵の攻撃はトリッキーで見ていておもしろい。ただしその効果には要注意！

### STEP 5 敵を撃破すればTPがもらえる

攻撃した敵を撃破すると、ダメージ数と同時に黄色い数字が表示される。これはTPと呼ばれるもので、各キャラがより強力な得意技を覚えるために必要なポイントだ。このTPは戦闘に参加していようとしていまいと、5人の仲間に分配されるのだが、トドメを差したキャラに少しだけ多く振り分けられる。したがって技をより早く覚えさせたいキャラはパーティに加えておき、さらにより多くの敵にとどめを刺させることが必要だ。ゲーム序盤はもらえるTPが少ないので、これをいかに利用するかが育成の分かれめになるぞ。

◀攻撃力の低いリニアにトドメを刺させるのはちょっとツライ作業だけどね…。

### STEP 6 敵をすべて倒し、バトル終了

すべての敵を倒せば戦闘終了。経験値が手に入り、これを一定値ためればレベルアップする。ダンジョンの奥に進めば進むほど敵が強力になるので、入念にレベルアップをしておこう。なお、運がよければアイテムも手に入るぞ。

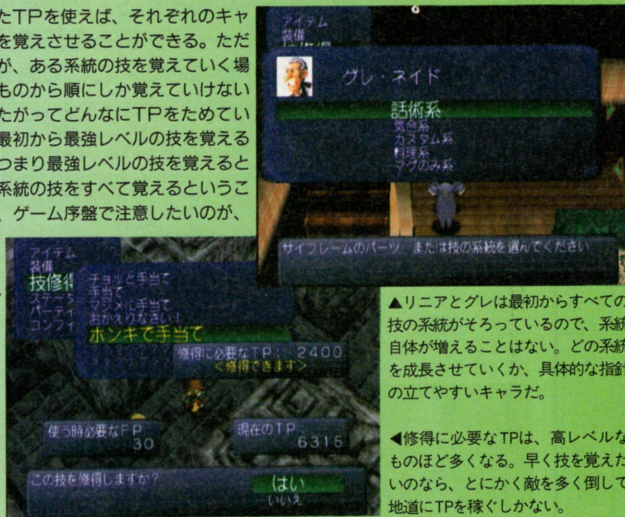
▲レベルアップだけでは、得意技を覚えられない点に注意しよう！

◀どの敵も、めったに落とさないレアアイテムを持っているのだ。



パーティに参加していないキャラにも分配されるTP。ダンジョンを探索中のキャラはTPがある程度たまったら技を修得させて適度に消費させることができるが、パーティにいない残りの2人は、いつのまにかTPが最大値の9999でカウンターストップしていることもあるのだ。上限を超えたTPは切り捨てられてしまうので、(右に続く)

## 4 特技はTPで覚えるのだ

戦闘で手に入れたTPを使えば、それぞれのキャラにより強力な技を覚えさせることができる。ただ注意してほしいのが、ある系統の技を覚えていく場合、レベルの低いものから順にしか覚えていけないということだ。したがってどんなにTPをためていようと、いきなり最初から最強レベルの技を覚えることはできない。つまり最強レベルの技を覚えるということは、その系統の技をすべて覚えるということになる。よって、ゲーム序盤で注意したいのが、どの系統の技から覚えていくべきかということ。また、ある系統ばかり伸ばせば早くから高レベルの技を使うことができるようになるが、反面すべての状況に対応できなくなる。序盤は均等に伸ばしていくべきだ。

▲リニアとグレは最初からすべての技の系統がそろっているので、系統自体が増えることはない。どの系統を成長させていくか、具体的な指針の立てやすいキャラだ。

◀修得に必要なTPは、高レベルなものほど多くなる。早く技を覚えたいのなら、とにかく敵を多く倒して、地道にTPを稼ぐしかない。

## サイフレーム使いのメリット・デメリット

前述したように、サイフレーム使いでないリニアとグレは、技の系統が最初から出そろっている。したがってゲーム序盤から多彩な攻撃法を持っているのだ。それに対し、サイフレーム使いのキャラは対応したパーツを手に入れない限り、技の系統が増えていくことはない。したがって運が悪いと、なかなかパーツが手に入らず、技の系統が増えていかないということもありうる。時には同じダンジョンに何度も入って、サイフレームのパーツを探すのも1つの手だろう。逆にサイフレーム使いのメリットとしては、攻撃力や素早さの上がるブースターを装備できるという点があげられる。これを装備すれば、レベルアップをせずともステータスを大きく上昇させることが可能だ。ちなみにブースターは、それぞれ+15などの数字がついており、この数字が大きいほど効果もアップする。

▶最終的には攻撃用のパーツを2、3個付けて、あとはブースターにするのが望ましい。

## 5 ダンジョンでみつけたアイテムは…

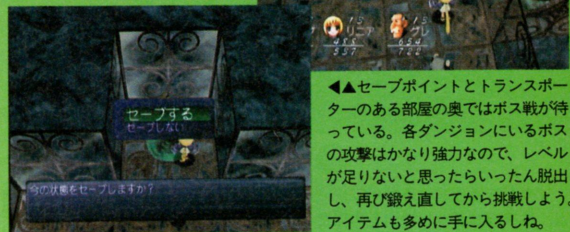
ダンジョン内は部屋と廊下によって構成されており、部屋の中のみに宝箱が設置される。宝箱の中身は完全にランダムであり、何が手に入るかはプレイヤーの運次第だ。またアイテムとサイフレームのパーツは別々にストックされ、アイテムの方は持てる数に上限がある。序盤はリニアの最大FPが低く回復技もアテにできない。持ち物に余裕がないようなら回復系アイテムを最優先に補充し、ステータス変化系アイテムや不要な防具は捨ててしまおう。なお、まれに手に入る「改造パーツ」というアイテムは、装備できるサイフレームのパーツ数を増やす超重要アイテム。これを手に入れたら、即改造屋へ持っていこう。

▲サイフレームパーツを入手すると、同じものは宝箱に出現しなくなる。

▲宝箱に近づく際、敵の奇襲を受けることがある。よく周囲を見て近づこう。

◀防具系のアイテムは売ってても大したお金にならないので、不要なら捨てても可。

## 6 トランスポーターを活用しよう

ダンジョンの中では、次の階層に移動する時と、ボス戦の直前でセーブすることができる。ただし、次の階層に移動する時にセーブしたデータは一時的なもので、ロードすると消去されてしまう。よって基本的に、セーブはボス戦の直前でしかできない、と覚えておいたほうがいいだろう。またダンジョン内には、トランスポーターと呼ばれる脱出装置がある。これで町に戻ってから再びダンジョンに入れば、脱出した階の2つ手前までの階層から、自由に再開する階を選ぶことが可能だ。よってボスと戦う時は、まず直前で脱出し、準備を整えてから戦いにのぞむといいだろう。

◀▲セーブポイントとトランスポーターのある部屋の奥ではボス戦が待っている。各ダンジョンにいるボスの攻撃はかなり強力なので、レベルが足りないと思ったらいったん脱出し、再び鍛え直してから挑戦しよう。アイテムも多めに手に入るしね。

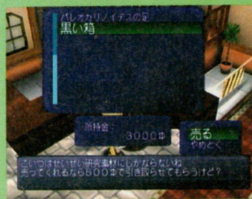
# ダンジョンから出たら

ボスを倒し、遺跡のお宝を手に入れれば任務完了。遺跡の調査を終了させれば自動的にソシエテに戻ってくるので、ここでは街に着いてからやっておくべき重要事項を紹介しておこう。

## 1 ソシエテで報酬をもらう

ソシエテでは、クリアしたダンジョンに見合った報酬が支払われる。報酬金額はクリアしたダンジョンの数によって次第に多くなるぞ。そしてこの報酬金額から、マグの借金と、仲間の契約料（同行者がチェインまたはペッパーだった場合）が支払われ、残った金が次の冒険のための準備金となる。

## 2 アイテム鑑定も忘れずに

ダンジョンに登場するモンスターはお金を落とさないため、敵をただ倒すだけでは、いつまでたってもお金を貯めることができない。よって所持金を増やすには、アイテム屋で不要品を売ったり、鑑定品をソシエテに売るしかない。ちなみに鑑定品は、左のカウンターにいるノップさんに見せれば売ることができる。

## 3 家に帰ればイベントが発生

報酬金をもらい、鑑定品の鑑定を済ませたら、ひとまず冒険は終了。つかれた体を休めるため、マグ邸へ帰ってみよう。グレが休むかどうかたずねてくるので、ここで休むを選択すれば、自動的にイベントが始まるぞ。なお、イベントを見ずにダンジョン探索を続けていると、途中でソシエテの業務が終わったことになり、いずれにせよ家に帰されることになる。そしてイベントが終了したら、その翌日の居間から冒険再開。新たなダンジョンへ出発だ！

**エヴォリューション 冒険指南** （左の続き）面倒でもダンジョン探索中に、仲間のTPがどれくらいたまっているか見ておいた方がいいだろう。ある程度たまっているようなら、町に戻って残りのキャラの技を覚えさせておいた方が、せっかくためたTPをムダにしなくてすむし、より早く技を修得することができるのだ。

# CHARACTER
# 5人のキャラクターデータを大公開!

元気いっぱいの主人公・マグをはじめとする、個性あふれる5人のキャラ。彼らの装備品、おすすめ技などを、ここで紹介しよう。

このゲームに登場するプレイヤーキャラは、大きく分けてサイフレーム使いとそうでない者にわかれる。サイフレーム使いの場合、パーツを付け替えることができるので、行くダンジョンに適した属性の物を装備して挑むなど、戦略次第でかなり有利に冒険が進められる。逆にサイフレームを持たないキャラは、改造費やパーツ増設などが必要ないぶん、余計な出費をせずにすむぞ。

▶改造屋でサイフレームをパワーアップさせるために、契約金のいらないグレを使って、出費をおさえるのも1つの方法。

## どの技を覚えていくかがカンジン!!

TPがたまると覚えられる技は、しっかりとキャラの傾向を決めて、同じ系統をパワーアップさせたほうがいい。ここでは、入れ替わりの激しいグレ、チェイン、ペッパーの、覚えておきたい技を紹介しよう。

▲キャラによってメインの攻撃方法を決めておくといい。

### グレ

攻撃力が高く、使える技も多いグレ。まずは、気合系と話術系を覚えていこう。特に話術の「しっかりなさい!」は、グレ唯一の回復技なので、絶対に覚えておきたい。きっとあとで役に立つぞ。

▲料理系は見ていておもしろいけど、覚えるのは後回し。

### チェイン

とにかく攻撃的な性格のチェインは、技も補助系、回復系が極端に少なく、攻撃力重視のものが多い。なかでも、ソーサーパーツは後列からの攻撃が可能なので、しっかり技を覚えていくこと。

▲各属性のブレードパーツの技も覚えておきたい。

### ペッパー

ペッパーはブレットパーツの技を覚えていくに限る。銃を乱射しまくる「トリガーハッピー」や「ペッパーフラッシュ」は、対ボス戦の切り札になる超強力技! 1回使ったらヤミつきになるほど快感。

▲チェインと同じく、属性を持つ技も覚えておこう。

## 元気いっぱいの若き冒険者
# マグ・ランチャー

巨大な手の形をしたサイフレームを操るマグ。主人公だけあって、攻撃力、防御力、素早さなど、すべてが平均的だ。また、サイフレームに装備できるパーツも、攻撃系から回復系までと、オールマイティ。特に攻撃重視でいきたいのなら、ハンドパーツとハンマーパーツの技を中心に覚えていこう。ただ、装備できるパーツが多いぶん、何をつけていいか迷うのも確か。そこで基本装備をハンドパーツ、ハンマーパーツにしておき、行くダンジョンにあわせて各属性のパーツをつけるといいだろう。さらに攻撃ブースターを装備させておけばカンペキ。また、敵からアイテムを盗む技を使える、スチールパーツを装備できるのもマグだけ。ぜひ積極的に使おう。

## ●マグ使用サイフレーム、技の特徴●

マグが装備しているサイフレーム、エアラコメットは、その見ためどおり攻撃力バツグン。手の形だけにパンチで攻撃する技が多い。

また、攻撃から体力回復まで、多彩な技を持っているのも大きな魅力だ。中でもここでは、見ためがハデでかっこいい雷ハンドパーツの「ライトニングパンチ」と、ド派手な効果がイカす、ハンドパーツの「マグナレイヴ」を紹介!

エアラコメット

◀意外と知られていないハンドパーツの名前。これを機に覚えておこう。

### マグナレイヴ

オススメ技

◀確実に倒したい敵にはこれ! ボス戦でも重宝する技だ。まず敵のふところに飛び込んでパンチの嵐をあびせ…。

◀そして振り向きざまにフェイントでもう1発! ザコはこの技でほとんど倒せるだろう。

### ライトニングパンチ

オススメ技

◀雷の属性を持つ攻撃技。敵1体しか攻撃できないが、その威力はかなり強力で、水の属性を持つ敵によく効く。ダイナミックな演出と効果音がとっても気持ちいいぞ。

ちなみに各属性のハンドパーツは、どれも攻撃力が同じ。その威力は、どの属性の敵に攻撃するかで変化するのだ。

## PROFILE プロフィール

有名な冒険者の両親を持つ少年。その影響を受け、自分も冒険者を目指すようになる。好奇心旺盛でとにかく元気。しかし、短気なところがたまにキズ。何事にもくじけずあきらめない。

## MAG'SDATA

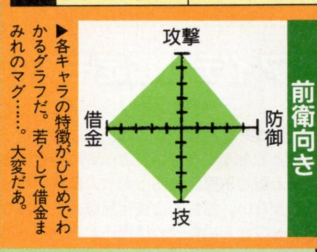
| 初期装備 | | |
|---|---|---|
| | サイフレーム | ハンドパーツ |
| | サイフレーム | 雷ハンドパーツ |
| | 頭 | ヘッドギア |
| | 体 | ツナギ |
| | 足 | ブーツ |
| | アクセサリ | ロケット |

▶各キャラの特徴がひとめでわかるグラフだ。若くして借金まみれのマグ……。大変だあ。



エヴォリューション冒険指南

「エヴォ」にまつわるウワサシリーズその①:1回ダンジョンから脱出したあとで、また同じダンジョンに入ると、宝箱にいいアイテムが入っているような気がする。たとえば、最初に入った時は「ナオリン」だらけだったのに、2回目は「攻撃ブースター」が! やっぱり気のせいなんでしょうかね。

# MAG LAUNCHER

## 技リスト

装備できるパーツが多いぶん、ほかのキャラたちより使える技が多い。なかには手に入れにくいパーツもあるけど、全部の技を修得するためにも、がんばって集めよう。どの技もハズレがなく使えるのがとても頼もしいのだ。

| 系統 | 技名 | 消費FP | 修得TP | 効果範囲 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| ハンドパーツ | マグナパンチ | 20 | 0 | 敵1体 | パンチと裏拳でぶちのめす。 |
| | チャージパンチ | 16 | 50 | 敵1体 | 捨て身で突撃するパンチ攻撃。攻撃後は最前列へ移動。 |
| | マグナコンボ | 24 | 200 | 敵1体 | パンチとアッパーの3連コンボ攻撃。敵が1マス後退。 |
| | マッハパンチ | 36 | 600 | 敵1体 | 神速のごときパンチ攻撃。マグの硬直時間が短い。 |
| | ショックパンチ | 36 | 1,500 | 敵横1列 | 地面に拳を打ちつけ、振動で攻撃。 |
| | ダイブパンチ | 48 | 3,000 | 敵全体 | 敵にダイブし、衝撃波で攻撃。 |
| | マグナレイヴ | 76 | 4,500 | 敵1体 | 強烈なスペシャル乱舞攻撃。 |
| | ジャイアントナックル | 76 | 6,000 | 敵全体 | 巨大化した拳で敵を叩きつぶす究極技。 |
| ハンマーパーツ | マグナハンマー | 24 | 0 | 敵1体 | ハンマーで横殴りに攻撃。目標が1マス後退。 |
| | スタンハンマー | 28 | 100 | 敵1体 | ハンマーで何度も敵を叩きつける。マヒの追加効果。 |
| | マッドハンマー | 36 | 400 | 敵1体 | ハンマーを振り下ろして攻撃。混乱の追加効果。 |
| | ストライクハンマー | 40 | 1,200 | 敵1体 | 敵を弾き飛ばす。目標が2マス後退。 |
| | トリップハンマー | 48 | 3,200 | 敵1体 | ジャンプからのハンマー攻撃。洗脳の追加効果。 |
| | スレッジハンマー | 64 | 4,800 | 敵全体 | マヒ、混乱、洗脳の追加効果を持つ究極のハンマー技。 |
| 岩石パーツ | マグナロック | 32 | 0 | 敵周囲1マス | 巨大な岩石で押しつぶす。目標の待ち時間が増加。 |
| | ローラーロック | 40 | 800 | 敵縦2列 | 敵に向かって巨大な岩石を転がす。 |
| | スタンロック | 48 | 2,400 | 敵周囲1マス | 岩石で敵を串刺し。マヒの追加効果。 |
| | ダブルマグナロック | 60 | 4,800 | 敵周囲1マス | 2つの岩石で押しつぶす。目標の待ち時間が増加。 |
| | ハイパーマグナロック | 88 | 7,200 | 敵全体+味方前列 | 超巨大岩を落とす究極の破壊技。目標の待ち時間増加。 |
| 炎ハンドパーツ | バーニングパンチ | 24 | 0 | 敵1体 | 炎属性のパンチ攻撃。 |
| | 燃えちゃうぞ！ | 16 | 50 | 敵全体 | 炎属性に弱い敵が硬直する。 |
| | ファイヤーシールド | 16 | 360 | 自分のみ | 炎属性の攻撃に対する耐性がアップ。 |
| 氷ハンドパーツ | フリージングパンチ | 24 | 0 | 敵1体 | 氷属性のパンチ攻撃。 |
| | 凍っちゃうぞ！ | 16 | 50 | 敵全体 | 氷属性に弱い敵が硬直する。 |
| | アイスシールド | 16 | 360 | 自分のみ | 氷属性の攻撃に対する耐性がアップ。 |
| 雷ハンドパーツ | ライトニングパンチ | 24 | 0 | 敵1体 | 雷属性のパンチ攻撃。 |
| | 感電しちゃうぞ！ | 16 | 50 | 敵全体 | 雷属性に弱い敵が硬直する。 |
| | サンダーシールド | 16 | 360 | 自分のみ | 雷属性の攻撃に対する耐性がアップ。 |
| スプレーパーツ | 殺虫スプレー | 16 | 0 | 敵1体 | スプレーで攻撃。虫系の敵に効果大。 |
| | おやすみスプレー | 20 | 300 | 敵全体 | 眠りガスを噴射する。 |
| | 省エネスプレー | 50 | 600 | 自分以外の味方全員 | 一時的に消費FPを下げる。 |
| | コロリンスプレー | 20 | 750 | 敵全体 | 毒ガスを噴射する。重ねてかけると毒が強くなる。 |
| | 催涙スプレー | 20 | 900 | 敵全体 | 暗闇ガスを噴射する。 |
| 移動ハンドパーツ | メンバー前進 | 16 | 0 | 自分以外の味方1人 | 自分以外の味方を前に移動させる。 |
| | メンバー後退 | 16 | 100 | 自分以外の味方1人 | 自分以外の味方をうしろに移動させる。 |
| | エネミー前進 | 16 | 300 | 敵1体 | 敵を前に移動させる。 |
| | エネミー後退 | 16 | 500 | 敵1体 | 敵をうしろに移動させる。 |
| | ラインムーブ | 16 | 1,250 | 味方全員 | 同じラインに全員を集める。 |
| 回復ハンドパーツ | 痛いの飛んでけ！ | 16 | 0 | 味方1人 | 戦闘中にHPを少し回復する。 |
| | 痛いの痛いの飛んでけ | 28 | 200 | 味方1人 | 戦闘中にHPをある程度回復する。 |
| | 目を覚ませ！ | 20 | 600 | 味方全員 | 戦闘中に眠り、混乱、プッツンを治す。 |
| | スゲー痛いの飛んでけ | 36 | 1,800 | 味方全員 | 戦闘中に味方全員のHPをある程度回復する。 |
| | ドクターM | 40 | 2,700 | 味方1人 | 戦闘中に戦闘不能を回復。HP25%で復活。 |
| | 元通りになれ！ | 36 | 3,600 | 味方1人 | ステータス異常をすべて治す。 |
| | スーパードクターM | 56 | 7,200 | 味方1人 | 戦闘中に戦闘不能を回復。HP100%で復活。 |
| スチールパーツ | アイテムいただき！ | 16 | 0 | 敵1体 | 敵のアイテムをぶんどる。 |
| | 元気いただき！ | 24 | 3,000 | 敵1体 | HPを奪って味方全員のHPを回復する。 |
| | 気力いただき！ | 24 | 6,000 | 敵1体 | FPを奪って味方全員のFPを回復する。 |
| | 一石二鳥！ | 48 | 3,000 | 敵1体 | この攻撃で敵を倒すと、アイテムを確実に奪う。 |

## マグはこう戦え!!

### 破壊力の高いハンドパーツがメイン!!

通常攻撃でも十分強いマグだから、数々の必殺技を使えばさらにこわいもの知らず。前衛に立たせて、ガンガン攻撃しまくろう。また、ちょっと手強い相手や、めんどうくさくて一瞬で勝負をつけたい、なんてときは、右で紹介している2つの技を使ってみよう。

ただ、リニア、ペッパーという素早さの高いキャラとパーティを組んでいると、攻撃の順番がなかなかまわってこないのが唯一の歯がゆいところかな……。

#### マグナコンボ

▲早めに覚えられるうえ威力が高い、夢のようなコンボ技。ボスにも効果が高い。「マグナレイヴ」を覚えても、しばらくは「マグナコンボ」で十分。

#### スレッジハンマー

▶ハンマーパーツの最高技。攻撃モーションも一番豪快。

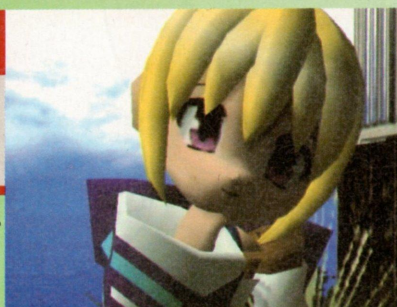
**エヴォリューション 冒険指南**

バトルの究極のオススメ戦法は、「ステータスアップの技は使わない」だ。ボス戦ならいざ知らず、通常の戦闘でははっきりいってあまり効き目がない。特に勝てそうもない相手にあった時ほど、素早く相手を倒すことが重要になる。ステータスアップさせるくらいなら、非力なリニアでも攻撃させたほうがいいだろう。

## マグだけに心を開く謎の少女

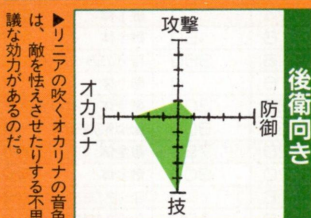
# リニア・キャノン

彼女なくしてはダンジョン探索は勤まらない！　というくらいに重要なキャラ。その理由は、序盤のパーティ内で、全体回復技を使えるキャラが他にいないからだ。もちろん、謎めいた過去やかわいいルックスも見逃せないポイント。また体力回復系だけでなく、状態回復系の技もバッチリ修得できるのだ。

LINEAR CANNON

### PROFILE プロフィール

無口で素性が謎に包まれた少女。わけあってマグたちといっしょに生活している。また、マグだけには心を許しているようだ。おとなしくて消極的な性格で、自分が他人とちがうことを気にしている。

### LINEAR'SDATA

| 初期装備 | | |
|---|---|---|
| | 武器 | フライパン |
| | 頭 | ヒラヒラリボン |
| | 体 | ブカブカワンピ |
| | 足 | カジュアルサンダル |
| | アクセサリ | 四つ葉のクローバー |

▶リニアの吹くオカリナの音色は、敵を怯えさせたりする不思議な効力があるのだ。

### ●リニア使用武器、技の特徴●

**フライパン**

非力なリニアの武器は、なぜかフライパン。もちろん、攻撃力も5人の中で1番低い。そのぶん回復、補助系の技の能力が高く、おまじないでステータスを上昇させたり、オカリナで敵を戦闘から追い払うなど、特殊な技を数多く持っている。また、爆発する箱を敵にプレゼントしてダメージを与えるという、ラブリーな攻撃技も。

◀彼女が普段使っているフライパンなのか？

**オススメ技　力のおまじない**

▲味方横1列の攻撃力をアップさせる。ボス戦で1ターン目に使っておくと、効果的。おまじないするリニアのかわいらしさも必見！

**オススメ技　ヘタリの音色**

▲演奏系の技。ゲンナリする音色で敵全体の全パラメータをダウンさせる。しかし、全パラメータがダウンするほどの音色って……。

## 技リスト

| 系統 | 技名 | 消費FP | 修得TP | 効果範囲 | 備　考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 体力回復系 | チョッと手当て | 15 | 0 | 味方横1列 | 戦闘中にHPを少し回復する。 |
| | 手当て | 24 | 125 | 味方横1列 | 戦闘中にHPをある程度回復する。 |
| | マジメに手当て | 35 | 400 | 味方全員 | 戦闘中に味方全員のHPをある程度回復する。 |
| | おかえりなさい！ | 35 | 1,200 | 味方1人 | 戦闘中に戦闘不能を回復する。HP25%で復活。 |
| | ホンキで手当て | 30 | 2,400 | 味方1人 | 戦闘中にHPを完全に回復する。 |
| | おかえりなさいませ！ | 50 | 5,600 | 味方1人 | 戦闘中に戦闘不能を回復する。HP100%で復活。 |
| | 集中治療 | 50 | 7,200 | 味方全員 | 戦闘中に味方全員のHPを完全に回復する。 |
| おまじない系 | 守りのおまじない | 20 | 0 | 味方横1列 | 防御力をアップさせる。 |
| | 力のおまじない | 25 | 400 | 味方横1列 | 攻撃力をアップさせる。 |
| | 速さのおまじない | 30 | 1,200 | 味方横1列 | 素早さをアップさせる。 |
| | 上手のおまじない | 20 | 2,400 | 自分のみ | 攻撃アイテムの効果がアップ。次の行動順番から有効。 |
| | 治しのおまじない | 20 | 3,200 | 味方横1列 | 回復状態にする。 |
| | 怒りのおまじない | 15 | 6,400 | 味方横1列 | プッツン状態にする。 |
| | スーパーおまじない | 50 | 7,200 | 味方横1列 | 攻撃力、防御力、素早さをアップさせる。 |
| | 愛のおまじない | 35 | 9,600 | 味方全員 | 味方全員を回復状態にする。 |
| 状態回復系 | 目覚ましタッチ | 6 | 0 | 味方1人 | 眠り、暗闇を治す。 |
| | 解毒タッチ | 6 | 100 | 味方1人 | 毒、マヒを治す。 |
| | みんなスッキリ | 12 | 400 | 味方全員 | 暗闇、毒、マヒを治す。 |
| | もしもしタッチ | 12 | 800 | 味方1人 | 眠り、混乱、洗脳、プッツン状態を治す。 |
| | 開封タッチ | 15 | 1,600 | 味方1人 | 呪い、封印を治す。 |
| | みんなパッチリ | 20 | 3,200 | 味方全員 | 混乱、洗脳、プッツン、呪い、封印を治す。 |
| | シャッキリタッチ | 25 | 6,400 | 味方1人 | すべてのステータス異常を治す。 |
| プレゼント系 | 元気をあげる | 5 | 0 | 自分以外の味方1人 | 自分の残りHPの半分をあげる。 |
| | イタイ箱 | 15 | 100 | 敵1体 | 爆発する箱で攻撃する。 |
| | お先にどうぞ | 25 | 400 | 自分以外の味方1人 | 自分の行動順番を味方と交換する。 |
| | 気力をあげる | 10 | 1,200 | 自分以外の味方1人 | 自分の残りFPの半分をあげる。 |
| | バクレツ箱 | 25 | 2,400 | 敵横1列 | バクレツする箱で攻撃する。 |
| | 気力をください | 2 | 4,800 | 自分以外の味方1人 | だれかの残りFPの半分をもらう。 |
| | ビックリ箱 | 60 | 5,600 | 敵全体 | ビックリさせてしばらく硬直させる。 |
| | メガス箱 | 80 | 7,200 | 敵全体 | 大爆発する箱で攻撃する。 |
| 演奏系 | 誘いの音色 | 10 | 0 | 敵全体 | 不思議な音色で1マス前に誘い出す。 |
| | 封じの音色 | 15 | 400 | 敵全体 | あやしい音色で技を封印する。 |
| | 恐怖の音色 | 20 | 1,200 | 敵全体 | おぞましい音色で戦闘から追い払う。 |
| | まやかしの音色 | 30 | 2,400 | 敵全体 | 心を乱す音色で敵の命中率をダウンさせる。 |
| | ヘタリの音色 | 50 | 3,600 | 敵全体 | げんなりする音色で全パラメータをダウン。 |
| | のろまの音色 | 50 | 4,800 | 敵1体 | 鈍い音色で敵の待ち時間を増やす。 |
| | 戦いの音色 | 50 | 6,400 | 味方全員 | 味方の待ち時間をなくす。 |

回復、補助技のスペシャリスト。攻撃技はプレゼント系の3つの技しかない。FP不足にならないように、モカーナ・アンプルをつねに常備しておくことが大切。万が一FPが底をついたら、防御で地道にためていこう。

## リニアはこう戦え!!

### 『お先にどうぞ』を使いこなそう！

最初に覚えるべき技は体力回復系。何がなくともこれだけはしっかり守ろう。また、バトル時のポジションは必ず後衛に。そして、ある程度回復技を覚えたら、次は平行してプレゼント系を極めていこう。プレゼント系の技、「イタイ箱」、「バクレツ箱」などは、リニアの数少ない攻撃技。また、同じくプレゼント系の「お先にどうぞ」は、自分のターンを任意のキャラと交換できるという、大変便利な技なのだ。リニアは素早いのでモンスターより早くターンがまわってくることが多い。この時に、マグやペッパーなど攻撃力の高いキャラと順番を交代し、サイフレームの技でイッキに攻撃。これで、多少手強い敵でも楽勝！　この方法は敵モンスターに奇襲攻撃を受け、ピンチになった時にも有効なので、ぜひお試しあれ。

▶奇襲攻撃を受けても、この方法で対処すれば被害を最小限に食い止められる。

エヴォリューション冒険指南　ふだんは無口なリニア。しかし、バトルで「お先にどうぞ」を使うと、交代するキャラに向かってコショコショとないしょ話をするのだ。ということは、もしかしてリニアはしゃべれるけど、しゃべらないだけなのか？？？？　彼女に対する謎は深まるばかりである。

## ランチャー家につかえる執事

# グレ・ネイド

その見ためからは想像もできないほどの強さで敵を蹴散らすグレ。老いてますます盛んとは、彼のためにあるような言葉だ。リニアと同じくサイフレーム使いではないが、攻撃力は5人のなかでもかなり高め。また、グレの技はどれもめちゃくちゃ笑えるものばかり。楽しくダンジョン攻略したい人は、迷わず彼をパーティに入れよう。専用の防具も多いので、冒険が進めば防御力の低さもカバーできるぞ。

## ●グレ使用武器、技の特徴●

グレの武器は銃。ダンジョンで見つけるほか、物語が進むと町のお店でも売られるようになる。中には、敵に状態異常を起こす効果を持つものもあるようだ。

さて、ここでは笑えるグレの技の中から、「これだ！」と電ドリが自信をもって選出した、「ベスト・オブ・お笑い技」2つを紹介しよう。しかし、1番おかしい料理系の数々の技は、実際の戦闘ではあまり役に立たないのだ。残念……。

銃

▲なかなかキマっているお姿。もしかして、昔は美形だったとか!?

### オススメ技 ふるいたたせる

▲マグのみ系の技。マグをふるいたたせて全パラメータを大きくアップさせる。グレのふるいたたせるセリフも必聴。

### オススメ技 短足鳥の丸焼き

▲料理系の技。グレの料理にモンスターが群がり食べ尽くす。食べたあとはお腹がいっぱいになって素早さがダウン。グレ、白目なんすけど。

## PROFILE プロフィール

ランチャー家の執事。マグのことを坊ちゃんと呼ぶ。何かと口うるさく、マグに煙たがられているが、本人はまったく気づいていない様子。だが冒険、戦闘などの危機管理能力が高いため、じつはかなり頼りになる存在である。ランチャー家がソシエテに借金をしていることをとても気にしているらしい。

## GRE'SDATA

| 初期装備 | |
|---|---|
| 武器 | 旧式銃 |
| 頭 | ターコイズリボン |
| 体 | テイルコート |
| 足 | カジュアルシューズ |
| アクセサリ | 懐中時計 |

前〜中衛向き

攻撃 / 防御 / 技 / 笑い

▲防御力がやや少ないが、気にするほどではない。「笑い」はメーター振り切ってます。

## 技リスト

| 系統 | 技名 | 消費FP | 修得TP | 効果範囲 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 話術系 | もう寝なさい！ | 10 | 0 | 敵全体 | 叱って敵を眠らせる。 |
| | 元気を出しなさい！ | 12 | 100 | 味方1人 | 戦闘中に元気づけてHPを少し回復する。 |
| | やらせませんぞ！ | 10 | 400 | 敵1体 | 叱って敵の技を封印する。 |
| | こらっ！ | 20 | 1,600 | 敵全体 | 叱って敵の攻撃力を下げる。 |
| | シャンとしなされ！ | 15 | 3,200 | 味方1人 | 眠り、混乱、洗脳、プッツンを治す。 |
| | しっかりなさい！ | 40 | 6,400 | 味方1人 | 戦闘中に元気づけてHPをかなり回復する。 |
| | 立ち上がりなされ！ | 60 | 9,600 | 味方1人 | 戦闘中に戦闘不能を回復する。HP25%で回復。 |
| 気合系 | 気合一発 | 15 | 0 | 敵1体 | ためた気合を敵に叩き込んで攻撃。 |
| | 気合爆発 | 25 | 200 | 敵1体 | 爆発寸前の気合を叩き込む。敵の待ち時間を増やす。 |
| | 炎の気合 | 30 | 800 | 敵1体 | 炎を込めた気合を敵に叩き込んで攻撃。炎属性。 |
| | 氷の気合 | 40 | 1,200 | 敵1体 | 氷を込めた気合を敵に叩き込んで攻撃。氷属性。 |
| | 雷の気合 | 50 | 2,000 | 敵1体 | 雷を込めた気合を敵に叩き込んで攻撃。雷属性。 |
| | 気合頂点 | 80 | 4,000 | 敵全体 | 限界までためた気合を叩き込む。敵の待ち時間を増やす。 |
| カスタム系 | ブースト | 30 | 0 | サイフレーム使い | 一時的にパーツの改造レベルを1上昇させる。 |
| | クリティカル | 20 | 150 | サイフレーム使い | 次の攻撃を1回だけクリティカルにする。 |
| | スピードアップ | 40 | 450 | サイフレーム使い | サイフレームの必殺技使用後の硬直を短くする。 |
| | 省エネ | 80 | 900 | サイフレーム使い | 一時的に消費FPを下げる。 |
| | フルパワー | 150 | 2,700 | サイフレーム使い | 一時的にパーツの改造レベルを最大にする。 |
| | ハイスピードアップ | 150 | 5,400 | サイフレーム使い | サイフレームの必殺技使用後の硬直をすごく短くする。 |
| 料理系 | ふにゃふにゃスープ | 10 | 0 | 敵全体 | ふにゃふにゃ味のスープで防御力を下げる。 |
| | 激辛マーボドーフ | 15 | 200 | 敵全体 | 火の出るような辛さで混乱させる。 |
| | タコスミスパゲティ | 15 | 600 | 敵全体 | 新鮮なタコスミで真っ暗にする。 |
| | 短足鳥の丸焼き | 25 | 1,800 | 敵全体 | お腹いっぱいになって素早さが下がる。 |
| | フムステーキ | 50 | 3,600 | 自分以外の味方1人 | とろける旨みでFPが多く増えるようになる。 |
| | エイシェアイア弁当 | 75 | 4,800 | 自分以外の味方1人 | もらえるTPが2倍になる高級仕出し弁当。 |
| マグのみ系 | はげます | 40 | 0 | マグのみ | はげまして全パラメータを少しアップさせる。 |
| | 怒りをさそう | 5 | 100 | マグのみ | 内なる怒りを呼び覚ましてプッツン状態にする。 |
| | どうぞお先へ | 30 | 500 | マグのみ | マグの待ち時間をなくす。 |
| | ふるいたたせる | 150 | 2,500 | マグのみ | ふるいたたせて全パラメータを大きくアップさせる。 |
| | モーニングコール | 100 | 7,500 | マグのみ | 戦闘中に戦闘不能を回復。HP100%で復活。 |

彼の場合、戦闘であまり使えない技でも楽しいものがいっぱいあるので、ぜひ、一通りチェックしてみてほしい。ただ、サイフレーム使いじゃないためか、技数が少ないのが残念だ。

## グレはこう戦え!!

### 使って強力、見て笑える『気合頂点』

グレは攻撃力がとても高いので、まず気合系の技から覚えよう。気合系の技は、炎、氷、雷と3つの属性を持った攻撃が使えるのがうれしい。また、気合系最強の技「気合頂点」は、気合の塊と化したグレの全体攻撃技。威力、ビジュアルとも最強だ。

▲グレの巨大な「気」が敵に襲いかかる。ボス以外は即死確実の攻撃力。もちろん、ボスにも大ダメージを与えられる。

**エヴォリューション冒険指南**

初期装備時のグレはほかのキャラより防御力が少し低め。それを解消するために、グレを除いたパーティでダンジョンへ入り、彼専用の防具を手に入れて帰ってこよう。それを装備させれば、グレをわざわざ後衛におかなくても安心して戦えるようになるだろう。

## 気性が荒く超ワガママな女の子

# チェイン・ガン

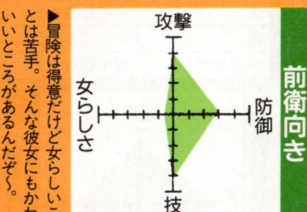
小さい体に大きなパワーを秘めたチェイン。冒険者としての腕もなかなかのようで、初期パラメータは攻撃力、防御力ともかなり高い。ただ、回避能力と素早さが低いので、冒険中はアイテムや防具などでカバーしてあげよう。サイフレームの技は、ほとんど攻撃系。バトルパーツを装備すれば、回復、補助系の技を使えるようになるが、自分1人だけにしか効かないので、アテにはできない。あくまで多彩な攻撃技をメインに戦おう。

CHAIN GUN

### PROFILE プロフィール

ランチャー家のライバルであるガン家の1人娘。小さいころから半強制的に冒険家としての英才教育をうけさせられていた。マグを気に入っているようだが…。

### CHAIN'S DATA

| 初期装備 | | |
|---|---|---|
| | サイフレーム | ブレードパーツ |
| | サイフレーム | ジェットパーツ |
| | サイフレーム | 炎ブレードパーツ |
| | 頭 | 銀の仮面 |
| | 体 | コート |
| | 足 | ブーツ |
| | アクセサリ | 幸運のお守り |

▶冒険は得意だけど女らしいことは苦手。そんな彼女にもかわいいところがあるんだぞ〜。

## ●チェイン使用サイフレーム、技の特徴●

空を飛ぶこともできるサイフレーム、フラミンゴがチェインの武器。最初から装備しているジェットパーツは、敵にダメージを与えるだけでなく、追加効果として敵の隊列を乱すことができる。また、ソーサーパーツは攻撃力が距離に関係しないので、後衛のラインからでも強力な攻撃を仕掛けることが可能だ。

フラミンゴ

◀全身鎧のような重厚なイメージのサイフレーム。

### オススメ技 超ムカツク

▲バトルパーツの技。技名どおり超ムカついて「プッツン」状態になる。実にチェインらしい技だが、使うタイミングが難しい。

### オススメ技 リバースアタック

▲ジェットパーツの技。敵1体の背後からタックルして攻撃。体当りをくらった敵は、最前列にはじき飛ばされるのだ。

## 技リスト

| 系統 | 技名 | 消費FP | 修得TP | 効果範囲 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| ブレードパーツ | ダブルブレード | 20 | 0 | 敵1体 | 連続斬りで攻撃。 |
| | ラインブレード | 24 | 300 | 敵横1列 | 一文字斬りで攻撃。 |
| | Vブレード | 24 | 800 | 敵V字型範囲 | 敵陣をVの字に切り裂いて攻撃。 |
| | Xブレード | 24 | 1,600 | 敵X字型範囲 | 敵陣をXの字に切り裂いて攻撃。 |
| | エアレイド | 48 | 3,000 | 敵全体 | 敵陣をすべて切り裂いて攻撃。 |
| | ハイパーエアレイヴ | 76 | 5,000 | 敵1体 | 敵を空中に投げて切り刻む技。 |
| ジェットパーツ | ダッシュアタック | 16 | 0 | 敵1体 | 敵に体当たり攻撃。自分が最前列に移動。 |
| | リバースアタック | 16 | 100 | 敵1体 | 敵をうしろから体当たり攻撃。敵が最前列に移動。 |
| | ダッシュタックル | 24 | 400 | 敵1体 | 敵を弾き飛ばす。敵が最後列に、自分は最前列へ移動。 |
| | リバースタックル | 24 | 1,600 | 敵1体 | 敵をうしろから弾き飛ばす。敵は最前列に、自分は最後列へ移動。 |
| ソーサーパーツ | シングルソーサー | 24 | 0 | 敵1体 | 円盤を発射して攻撃。攻撃力が距離に影響しない。 |
| | スピンソーサー | 32 | 400 | 敵周囲1マス | 目標の周囲1マスの敵も攻撃。 |
| | ラインソーサー | 40 | 1,200 | 敵横1列 | 貫通する円盤を発射して攻撃。 |
| | ダブルソーサー | 56 | 3,600 | 敵横1列 | 貫通する円盤を2つ発射して攻撃。 |
| | チェインソーサー | 64 | 4,800 | 敵全体 | すべての敵を円盤で攻撃。 |
| 炎ブレードパーツ | ファイヤーマチェット | 20 | 0 | 敵1体 | 刀身に宿した炎を飛ばして攻撃。 |
| | ファイヤーシールド | 16 | 100 | 自分のみ | 炎属性の攻撃に対する耐性がアップする。 |
| | ファイヤーソーサー | 24 | 400 | 敵1体 | 炎を宿した円盤で攻撃。 |
| 氷ブレードパーツ | アイスブレード | 20 | 0 | 敵1体 | 刀身に宿した氷を飛ばして攻撃。 |
| | アイスシールド | 16 | 100 | 自分のみ | 氷属性の攻撃に対する耐性がアップする。 |
| | アイスソーサー | 24 | 400 | 敵1体 | 氷を宿した円盤で攻撃。 |
| 雷ブレードパーツ | サンダーソード | 20 | 0 | 敵1体 | 刀身に宿した雷を飛ばして攻撃。 |
| | サンダーシールド | 16 | 100 | 自分のみ | 雷属性の攻撃に対する耐性がアップする。 |
| | サンダーソーサー | 24 | 400 | 敵1体 | 雷を宿した円盤で攻撃。 |
| バトルパーツ | あったまきた | 16 | 0 | 自分のみ | 攻撃力がアップする。 |
| | 頑丈モード | 16 | 120 | 自分のみ | 防御力がアップする。 |
| | 超ムカツク | 12 | 600 | 自分のみ | 攻撃力がアップする。ただし操作不能になる。 |
| | スピードアップ | 16 | 1,200 | 自分のみ | 自分のみ素早さがアップする。 |
| | いたわりモード | 20 | 3,600 | 自分のみ | 自分のみHPが毎ターン回復する。 |
| | ハイパーチェイン | 32 | 4,800 | 自分のみ | すべてのステータスがアップする。 |
| カウンターパーツ | カウンター | 20 | 0 | 敵1体 | 戦闘で受けたダメージ分を敵に攻撃。 |
| | ダブルカウンター | 36 | 6,400 | 敵1体 | 戦闘中のダメージ2倍分で敵を攻撃。 |
| | チェインカウンター | 56 | 7,200 | 敵1体 | 戦闘中のダメージ3倍分で敵を攻撃。 |
| | 火事場のバカぢから | 56 | 9,600 | 敵1体 | 残りのHPが少ないほど攻撃力がアップする。 |

敵の背後からタックルしたり、円盤で遠距離攻撃したりと、バリエーション豊かな攻撃技が多いチェイン。初期装備で3つのパーツを持っているのも頼もしい。自分の好きな攻撃技のパターンを探し出そう。

## チェインはこう戦え!!

### 「ソーサーパーツ」の遠距離攻撃で後衛から安全に戦う

最初から装備が整っているチェインは、ダンジョン探索初心者におすすめのキャラだ。さらにソーサーパーツは後列にいながらも、攻撃力が落ちることなく敵にダメージを与えられるので、このパーツの技から覚えていこう。また、ブレードパーツの技はイマイチ使いにくいものが多いが、最強技「ハイパーエアレイヴ」はすべての技のなかでも最強の威力を誇る。敵を空中に放りなげてドリルのように切り刻むという、超迫力のグラフィックもかっこいいので、ぜひ修得するべし。

▲これが「ハイパーエアレイヴ」だ。ブレードパーツのレベルを上げれば、もっと威力がアップする！



「エヴォ」のウワサ話その②：ダンジョンのあちこちに仕掛けられているトラップ。これらのトラップは、敵がいる細い通路や階段の近くに多く隠されている気がするぞ。さらには敵を全部倒したあとに、「敵のレベルを下げるトラップ」を踏んでしまうことが多いような気もするが……キミは、どうかな？

# セクシーで頼れる女冒険家

# ペッパー・ボックス

このゲーム唯一のお色気キャラ、ペッパー。ほかの3人は最初から仲間にできるのに、彼女だけは第1ダンジョンをクリアしたあとでないと登場しない。それだけに、ペッパーの使い勝手のよさは折り紙つき。まず、通常攻撃の攻撃力が距離に影響されない。さらに属性なんかおかまいなしの、超強力な技の数々を修得することができるのだ。即戦力として使えるので、パーティに入れてその強さを確かめよう。

## ●ペッパー使用サイフレーム、技の特徴●

バズーカのようなサイフレームは、モラーヌ・ソルニエという、舌をかみそうな名前がついている。特徴としてはまとめて敵を倒せる技が多いということ。そのぶん、攻撃力はさほど高くないが、サイフレームのレベルを上げれば、ザコを一掃できるほどの威力になる。ただひとつ難点はといえばペッパーの契約料が高いこと。貧乏人はツラいっす。

モラーヌ・ソルニエ

◀腰に装着するバズーカタイプのサイフレーム。

### ネバネバ弾

オススメ技

◀特殊弾パーツの「ネバネバ弾」がさく裂。追加効果で敵全体をマヒさせることが可能。

### バーニングタイフーン

オススメ技

▶炎カートパーツの技。燃え上がる竜巻が敵を業火で焼き尽くす！ すごい迫力。

### PROFILE プロフィール

さっぱりと明るい性格で、実は酒飲みの女冒険家。ワイルド&セクシーな容姿で、早くも町の男たちを魅了している。

### PEPPERS'S DATA

| 初期装備 | | |
|---|---|---|
| | サイフレーム | ブレットパーツ |
| | サイフレーム | 特殊弾パーツ |
| | サイフレーム | 氷カートパーツ |
| | 頭 | ノクトグラス |
| | 体 | ショートジャケット |
| | 足 | ハイヒール |
| | アクセサリ | クリスタルバングル |

後衛向き

▶バズーカをぶっ放す攻撃は、見ているだけでも快感！ 全体攻撃技が多いのも魅力だ。

## 技リスト

| 系統 | 技名 | 消費FP | 修得TP | 効果範囲 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| ブレットパーツ | ダブルショット | 20 | 0 | 敵1体 | 素早い連射で攻撃。 |
| | ラインショット | 32 | 300 | 敵横1列 | 敵横1列を掃射して攻撃。 |
| | オールレンジショット | 48 | 1,200 | 敵全体 | 敵陣すべてを一斉掃射して攻撃。 |
| | トリガーハッピー | 全消費 | 3,600 | 敵ランダム | FPが0になるまで攻撃し続ける。 |
| | バーストショット | 56 | 8,400 | 敵1体 | 反動でペッパーが1マス下がる必殺ショット。 |
| | ペッパーフラッシュ | 全消費 | 9,900 | 敵1体 | 残りFPをすべて攻撃力にかえて攻撃。 |
| エネルギーパーツ | ダブルラインビーム | 36 | 0 | 敵縦2列 | エネルギー充填30%のビーム攻撃。 |
| | ダブルラインカノン | 40 | 800 | 敵縦2列 | エネルギー充填50%のビーム攻撃。 |
| | トリプルラインビーム | 48 | 1,600 | 敵縦3列 | エネルギー充填60%のビーム攻撃。 |
| | トリプルラインカノン | 52 | 2,500 | 敵縦3列 | エネルギー充填80%のビーム攻撃。 |
| | オールレンジビーム | 60 | 3,000 | 敵全体 | エネルギー充填100%のビーム攻撃。 |
| | オールレンジカノン | 64 | 4,000 | 敵全体 | エネルギー充填120%のビーム攻撃。 |
| 特殊弾パーツ | スヤスヤ弾 | 16 | 0 | 敵全体 | 麻酔薬入りの特殊弾で攻撃。眠りの追加効果。 |
| | ネバネバ弾 | 20 | 200 | 敵全体 | ネバネバ液入りの特殊弾で攻撃。マヒの追加効果。 |
| | コロリン弾 | 20 | 400 | 敵全体 | 毒液入りの特殊弾で攻撃。毒の追加効果。 |
| | ドクロ弾 | 24 | 800 | 敵全体 | 呪いのドクロ入り特殊弾で攻撃。呪いの追加効果。 |
| | ストロボ弾 | 24 | 1,600 | 敵全体 | 目をくらます発光弾で攻撃。暗闇の追加効果。 |
| | ヘタリ弾 | 40 | 3,200 | 敵1体 | 全ステータスを下げる。 |
| 炎カートパーツ | フレイムビーム | 20 | 0 | 敵1体 | 炎系のビームで攻撃。 |
| | ファイヤーシールド | 16 | 75 | 自分のみ | 炎属性の攻撃に対する耐性がアップする。 |
| | バーニングタイフーン | 24 | 500 | 敵周囲1マス | 炎が燃え上がる竜巻攻撃。 |
| 氷カートパーツ | アイスビーム | 20 | 0 | 敵1体 | 氷系のビームで攻撃。 |
| | アイスシールド | 16 | 75 | 自分のみ | 氷属性の攻撃に対する耐性がアップする。 |
| | フリージングテンペスト | 24 | 500 | 敵周囲1マス | 氷を作り出す竜巻で攻撃。 |
| 雷カートパーツ | プラズマビーム | 20 | 0 | 敵1体 | 雷系のビームで攻撃。 |
| | サンダーシールド | 16 | 75 | 自分のみ | 雷属性の攻撃に対する耐性がアップする。 |
| | エレクトリックトーネード | 24 | 500 | 敵周囲1マス | 雷が放電する竜巻で攻撃。 |
| スクリューパーツ | トラクター | 16 | 0 | 敵1体 | 最前列に敵を吸い寄せる。 |
| | パワードレイン | 34 | 800 | 敵1体 | 敵の攻撃力を奪い取り、自分のものにする。 |
| | デフドレイン | 32 | 1,200 | 敵1体 | 敵の防御力を奪い取り、自分のものにする。 |
| | スピードドレイン | 58 | 1,800 | 敵1体 | 敵の素早さを奪い取り、自分のものにする。 |
| | ハイパートラクター | 24 | 2,700 | 敵全体 | すべての敵を最前列に吸い寄せる。 |
| | ライフドレイン | 56 | 5,400 | 敵1体 | 敵のHPを奪い取り、自分のものにする。 |
| サウンドパーツ | デスメタル | 26 | 0 | 敵全体 | 特殊な音でしばらくの間敵を硬直させる。 |
| | ヘタリ音楽 | 26 | 400 | 敵全体 | 敵の攻撃力を下げる。 |
| | トリップサウンド | 20 | 800 | 敵全体 | 特殊な音で敵を洗脳する。 |
| | 行進のマーチ | 20 | 1,600 | 味方全員 | 味方全員を1マス前進させる。 |
| | 後退ラッパ | 20 | 3,200 | 味方全員 | 味方全員を1マス後退させる。 |

超使える技とほとんど使わない技がハッキリわかれているペッパーのサイフレーム。サウンドパーツは見ためにおもしろいけど、実際の戦闘ではステータスアップ系を使うより、攻撃のほうが重要になってくるだろう。

## ペッパーはこう使え!!

### 前衛、後衛関係なし!!

ペッパーのサイフレームは、距離が攻撃力に関係しない。この利点を生かしてペッパーを後列にしておこう。また技は、ブレットパーツの技を中心に覚えたい。なぜならこのブレットパーツにはFPをすべて消費して、敵全体にバズーカを乱射し続ける「トリガーハッピー」と、残りFPをすべて攻撃力に変えて攻撃する「ペッパーフラッシュ」があるからだ。この2つの技さえあれば、ほぼ無敵状態。しかし、1回使うたびにFPが0になってしまうので、対策としてモカーナ・アンプルを大量に持っていこう。

▶「トリガーハッピー」を使えば一瞬で勝負がつく。あ～気持ちいい～。

**エヴォリューション 冒険指南**

ゲーム開始時にランチャー家の借金は80,000。この借金をダンジョン探索しながらちょびちょび返済していくのだ。でもがんばって返済したあかつきには、きっといいことがあるかも……？ そんなわけで、武器、防具はダンジョンで集め、お金を節約。借金返済目指してがんばろう。

# TOWN 冒険者たちが集う町！

パンナムタウンを中心に広がるこの世界には、まだ見ぬ宝物が眠る遺跡がいくつも残っている。ここでは、そんな夢のある土地に築かれた町、パンナムタウンと、その周辺施設をマップで紹介していくぞ。

ここで紹介する4つの場所は、ダンジョンに行く前か、ダンジョンから帰ってきたあとのイベント中に訪れることになる。中でもマグの家、パンナムタウン、飛行場の3つの場所は、各イベントで自由に行き来できるが、港へは第1ダンジョンから帰ってきたあとのイベントでしか訪れることができない。それだけに、見落としたものがないか、しっかり探索しておきたい。

### ゆかいな住民たち！

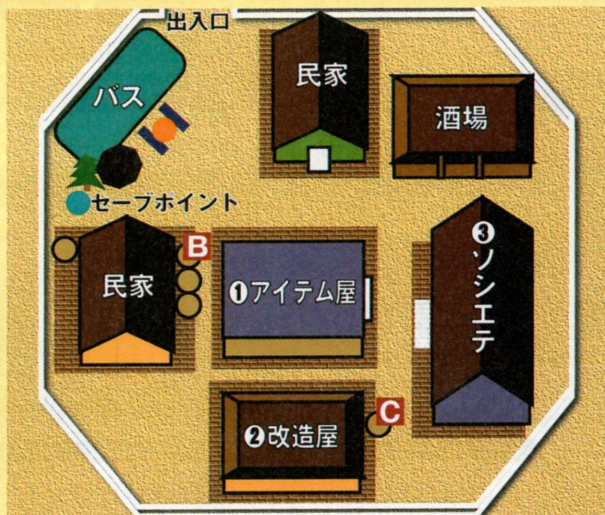
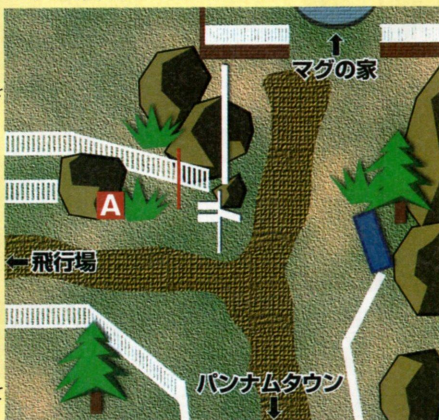
◀イベントが進むごとに会話がガラッと変化する。冒険に関係ある話も、ない話も、その人の個性がよく現われたセリフで語られていて、とても楽しいのだ。

### フィールドや町にはアイテムが!!

◀各マップ上にある四角い数字マークの場所には、なんとアイテムが隠されている。全部しっかりチェックして、拾ったアイテムで冒険の準備を整えよう。

## パンナムタウン ダンジョン探索の拠点となる町

▲基本的なシステムやちょっと得する話などを親切に教えてくれるスミスじいさん。

ダンジョンで必要なアイテムや、ストーリーに関係する情報などは、この町で収集することが可能。大きな町ではないが、陽気な住民たちが思い思いに生活をしており、のんびりとした雰囲気がただよっている。また、遺跡を探検するためにこの地へやってきた冒険者たちの姿も見かけられる。

| 入手できるアイテム | | |
|---|---|---|
| Aレッドパイパー | B氷結玉 | Cナオリン |

▲町の住民には1人ずつちゃんと名前がついている。ちなみにこの人はキャリーねえちゃん。

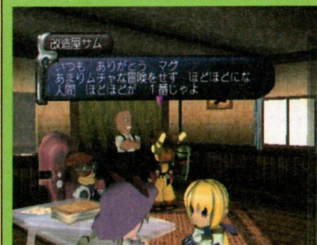
## 3つの施設＋αを紹介

### 1 アイテム屋

ダンジョン探索には欠かせない体力回復薬「ナオリン」から、「フライパン」などの装備品まで、幅広いラインナップの商品が売っている。ちなみに、ダンジョンをクリアするたびに、売っているアイテムが変化していくので、毎回こまめに立ち寄るようにしよう。それにしても、この世界の物価ってとっても安いよね。

▲回復アイテムは必須だが、武器、防具は基本的にダンジョン内で集めるようにしよう。

### 2 改造屋

マグやペッパーたちのサイフレームを改造し、強化してくれるお店。改造にかかる費用はサイフレームのレベルによって変化するが、レベル1で1,000と、かなり値段が高め。また、ダンジョンで「改造キット」を手に入れると、パーツをつけるためのスロットを増設することもできる。所持金と相談しながら、早めに改造しておこう。

▲マグが店の主人と話しているあいだ、リニアは女の子の相手をしてやっているのだ。

### 3 ソシエテ

先史文明を研究している学術調査機関。ここで遺跡探索の手続きをして、はじめてダンジョンに入れるようになる。また遺跡探索の斡旋のほかは、ダンジョン内で見つけた謎のアイテムの鑑定、アイテムの加工などを行っている。ランチャー一家がかかえている借金も、ここで返済手続きをすることができるぞ。

▲建物の奥にある展示室には、ダンジョン内で手に入れた貴重なお宝が飾られている。

### バスと酒場には…？

町の入り口にあるバスは、チェインの住居。中はキャンピングカーのようになっており、チェインとその家来たちが生活している。また、第1ダンジョンをクリア後に酒場へ行くとペッパーがいる。2人ともソシエテで遺跡探索の手続きがすむと仲間になってくれる。

◀意外と住み心地のよさそうなバスの内部。チェインを仲間にするならここへ。

▶酒場にはジュークボックスがあり、物語が進むにつれて聴ける曲が増えるのだ。



ソシエテでアイテムを加工してもらう時には、そのアイテムに見合った代金が必要となる。ただでさえお金がないのでムリに加工することはないが、強力なアイテムを作ることができるので覚えておきたい。また、もし加工した品がいらない場合、払った料金と同じ値段で売ることができるのでご安心を。

# マグの家　3人が生活するリッパな館

ランチャー家の館には現在マグ、リニア、グレの3人が住んでいる。そして、現在マグの両親は冒険に出かけたまま行方不明になってしまっているのだ。この家に再びランチャー一家が全員そろう日は来るのだろうか……。

ちなみに、リニアはマグの父が行方不明になっている時に、父の手紙を持って1人家を訪れてきた。その手紙には、「私が戻るまで、この子、リニアを守ってやってくれ。頼んだぞ、マグ」とだけ書かれていたが…。果たして父の真意は？

◀遺跡探検の申し出をしたあとでグレと話すと、彼を仲間にすることができる。

▲マグの家の外観。白い壁と出窓がポイントのキレイな洋館。庭にはリニアの好きな花も咲いている。

▼3人で仲良く暮らしている姿がほほえましい。グレのお説教も毎日の日課のようなもの？

## ランチャー家のお部屋拝見！

### 1 リニアの部屋

玄関から見て左側にある部屋が、リニアの寝室。女の子らしいかわいい内装なので、1度はチェックするべし。ただし、勝手にタンスや引き出しを開けちゃダメだからね。ちなみにアイテムは何もナシ。

### 2 マグの部屋

マグの寝室は、中央の階段を上った2階にある。タンスの左側に置いてあるリュックの中には、なんと攻撃アイテム「火炎弾」が隠されているので、忘れずに手に入れよう。

▲「火炎弾」見っけ！　敵1列に炎属性の攻撃を与えられるアイテムだ。

### 3 倉庫

玄関から見て右奥にある倉庫にはセーブポイントがあり、アイテムの保存ができるアイテムボックスも設置されている。ダンジョンから帰ってきたら、まずここへ来てアイテム整理をするように心がけよう。そうすれば、アイテムがいっぱいで欲しい物が取れない、なんていう状態に陥らずにすむはず。いや〜、便利な世の中ですな。

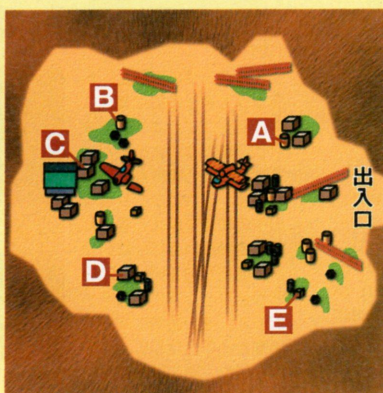
◀回復アイテムを残して、あとは全部アイテムボックスへ。

# 飛行場　ここからダンジョンへ！

ソシエテで遺跡探索の手続きをして、仲間をパーティに加えたら、いざダンジョンへ出発！　各ダンジョンへは、この飛行場にあるプロペラ機「シーオッター号」で行けるようになっている。また、ここにはたくさんの回復アイテムが隠されているので、下のマップを見ながらすべて拾っておこう。

◀シーオッター号に乗って、お宝の待つダンジョンへGO！

▲アイテム発見！　ここにあるものだけで、第1ダンジョンへ行く準備が整うはず。

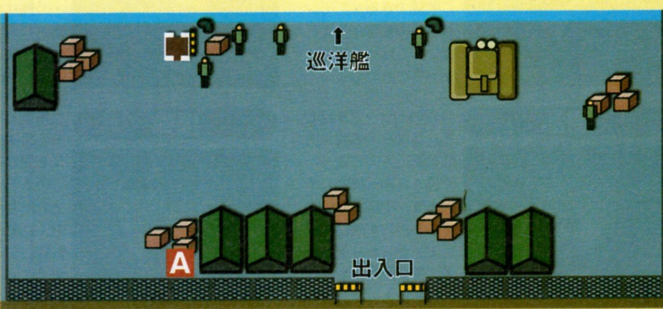
| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| Aナオリン | Dドクトール |
| Bナオリン | Eナオリン |
| Cナオリン | |

# 港　巨大な巡洋艦が…!!

第1ダンジョンクリア後、イベントで来ることになる港には、見慣れぬ巨大な巡洋艦が停泊している。町では見かけない水兵さんたちがいるので、話しかけてみよう。また、放置されている木箱に、1個だけ「ナオリン」が隠されている。せっかくなのでもらっちゃえ！

▲なぜか1個だけ「ナオリン」が。水兵さんの落し物だろうか。

▲リフトの横にいる男に話しかけると、巡洋艦の中に入れてくれる。

| 入手できるアイテム |
|---|
| Aナオリン |

**エヴォリューション冒険指南**　第1ダンジョンクリア後、巡洋艦の中に入ったらオイゲンの部屋に行き、オイゲンとしゃべり終わったら、ヤツの部屋をくまなく探索してみよう。あっと驚く意外な場所に、「電気玉」が隠されているぞ。「電気玉」は敵1列に雷属性のダメージを与える、強力なアイテムだ。

# DUNGEON

## ダンジョン攻略に役立つ情報を解説!

ここでは、システムのページよりさらに一歩踏み込んだダンジョン探索のポイントを紹介する。これを読めば百戦連勝は保証つき!!

ノースロップ大陸各地に点在するダンジョンにはそれぞれ固有の特徴があり、それに合わせてモンスターも炎や氷、雷といった属性別に生息している場合が多い。また、一見ダンジョンはキャラのレベルにあわせて慎重に選ぶ必要がありそうだが、実際には敵のレベルがこちらのレベルにあわせて調節される。したがって、攻略の順番に関してはあまり悩む必要はないのだ。

**シェイズ遺跡**
切り出した巨石によって整然と区画された氷の遺跡。生息するモンスターは氷属性で炎属性の攻撃に弱い。

**シェイオル遺跡**
通路近くまで煮えたぎる溶岩が迫る炎の遺跡。当然生息するモンスターは炎属性で、氷属性の攻撃が弱点。

**ヘヴン遺跡**
木々の生い茂った密林の中の遺跡。ここのモンスターは昆虫系が多く、炎属性や殺虫スプレー攻撃に弱い。

**ディセント遺跡**
先史文明の建造物とは思えない、近代的な内装の遺跡。生息するモンスターの属性は多彩で統一性がない。

**ブラインド遺跡**
地下深くに、荘厳で美しい神殿のある水の遺跡。モンスターの大半は氷属性で、炎属性攻撃に弱い。

### どの順番に探索してもいいけど…

上で説明しているように、基本的にはどのダンジョンから探索してもOK。とはいえ所持している味方のサイフレームパーツの属性が、そのダンジョンに生息するモンスターの弱点に当たる場合、攻略が若干有利になるのも事実だ。特に序盤は全属性のパーツがそろっていないので、初期装備のパーツに弱いモンスターが多いダンジョンから攻略するのがベストだろう。そこでここでは、サイフレームの初期装備やキャラの特性から導きだした、序盤オススメのダンジョンを紹介!

### 序盤にオススメの遺跡

**①ブラインド** 大半のモンスターの属性が氷なので、炎系の属性攻撃を最初に覚えるグレを連れていくのが最適! 同行者はチェインでも可。

**②シェイオル** モンスターの大部分は炎属性。そこで、最初から氷属性のパーツを持っているペッパーを連れていくのがベストだ。

## ダンジョン攻略のツボ

ここで紹介する攻略のポイントは、5つのダンジョンすべてに共通して通用するものだ。したがって、これらの項目に注意してプレイすれば、たいていのアクシデントに対処できるハズ。しっかり読んでマスターしておこう!

### 1 部屋の中のトラップに気をつけろ!!

ダンジョン内にはさまざまなトラップが仕掛けられている。中にはHPの回復や攻撃力アップなどのうれしい効果を持つものもあるが、大半は引っかかるとピンチになってしまうものばかりだ。

トラップを避ける方法は、ダンジョンの地面をしっかり見ながら歩くこと。他と少し色の違う正方形の場所を見つけたら、そこがトラップの仕掛けられている場所だ。だが、どんなに注意していても、ふとした拍子にトラップに引っかかってしまう場合がある。そこで、下に主なトラップの対処法を掲載したので参考にしてほしい。

◀注意深く見れば、トラップのある場所を確認できるはず。

#### こんなトラップにかかったら…

**暗闇**

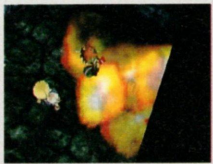
このトラップに引っかかると視界が悪くなり、ダンジョンの見通しが悪くなってしまう。キャラの動きはわずかに確認できるが、モンスターの動きが見えにくい。しばらく立ち止まっていれば治る。

**敵召喚**

突然敵が上から落下してきて、必ず敵のバックアタックで戦闘になる。時には全滅の危険もあるので、パーティの残りHPには注意。ただし、そのフロアの敵を全滅させておくと、トラップは作動しない。

**混乱**

このトラップを踏むと、しばらくの間入力した進行方向とまったく違う方向へ移動してしまう。不用意に移動すると思わず敵に接触してしまったりするので、混乱が解けるまでは立ち止まっておこう。

**爆弾**

乗ると地雷が爆発し、パーティ全体がダメージを受けるトラップ。このトラップだけではそれほど被害はないが、近くに敵がいた場合は戦闘に突入すると危険。すぐにアイテムなどで回復しておこう。

### 2 通路は端っこを歩くべし!

トラップは部屋の中だけでなく、通路にも仕掛けられている。通路は狭いので回避するには、ジャンプしなければならない…と思いきや、実はもっとカンタンに避ける方法があるのだ。その方法とは、通路の端を歩くこと。これなら、トラップの横を通過しても引っかからない。逆にジャンプで避ける場合は、タイミングが悪いとトラップに引っかかってしまうぞ。

▲狭い通路でも、端を歩けば問題なくトラップをかわせる。通路の壁にピッタリとくっついて歩こう。

### 3 ジャンプでアイテムをゲット!

タイミングの問題上、トラップを避けるには使いにくいジャンプ。よってあまり使い道がないようだが、実はこれにも重要な利用法がある。それはダンジョンの中の段差を越える場合だ。特に直接歩いて行けない場所に通路がある時は、別の所からジャンプで足場をつたって、その通路に向かう必要がある。渡りにくい場所だけに、奥には貴重なアイテムがあるかも?

▲ギリギリでジャンプするのがポイント。飛ぶ地点と着地地点が平行に並ぶように視点を変えておこう。



**エヴォリューション冒険指南**
探索中のフロアのアイテムや、敵などの場所を探知することができるサーチ系アイテム。このアイテムはフロアを移動した直後に使おう。アイテムを回収したり敵を倒したりしたあとに使っても意味がないぞ。なお、ダンジョンは奥に進むほど部屋や通路の構造が複雑になるので、序盤のフロアでは温存しておいた方がいいだろう。

## 4 敵の数はフロアごとに決まっている

1フロアに生息しているモンスターの数には限りがあり、次から次に出現するわけではない。技を覚えるためのTPは敵をたくさん倒した分だけ入手できるので、敵からあまり逃げ回らず、確実にフロアの敵を一掃してから次のフロアに向かう方がいいだろう。また、最深部（または最上階）に待ち受けるボスはかなりの強敵。ザコの強さはプレイヤーのレベルによって調整されるが、ボスはクリアしたダンジョンの数によってレベルが定められているのだ。したがって、最低限ボスに対抗できるだけのレベルアップだけはしておかないとツライぞ。

▲フロアの敵を一掃しておけば、敵召喚のトラップにかかっても大丈夫。早めに倒しておこう。

## 5 敵のレベルは育てたキャラのレベルで変化

ダンジョンに登場する敵はあらかじめレベルが決まっているわけではなく、プレイヤーのレベルによって変化していく。具体的には、そのダンジョンに入る時のプレイヤーレベルより、少し上に設定されるぞ。また同じダンジョンでも、階層が深くなると敵のレベルが上がることもある。いままで楽勝だった敵が、急に強くなることもあるので注意しよう。

◀敵の攻撃もだんだん強くなっていくので、油断は禁物だ。

## 6 敵の動きを見極めよう

敵との戦闘は、ただやみくもに接触していればいいというわけではない。所持している回復薬には限りがあるわけだし、できればこちらの損害を少なくしていこう。そのためには敵の動きを見極め、敵の背後から接触するようにすることが大切。基本的に敵はプレイヤーが部屋に入り、その敵の視界に入らない限り近寄ってこない。したがって、部屋の入り口付近で敵をよく観察していると、敵の行動パターンを見極めることができるはずだ。そして、敵が背後を見せた瞬間に、すかさず敵に接触すれば、確実に先制攻撃がかけられるぞ。ただし、敵がプレイヤーよりかなり強いと、こちらに気づくのが早い。敵が突然近寄ってくるからといって慌てて逃げると、バックアタックを受けてしまうぞ。こんな時は慌てずに、そのまま待ちかまえよう。

▲だいたいこの位置から部屋の中の様子を探る。部屋のカベにモンスターが隠れていることもあるので、視点変更で見回してみよう。

◀敵が背後を見せたらすかさず駆け寄る！　ただし、敵の真後ろから接触しないと、先制攻撃が成功しないので注意すること。

## 7 FPはボスまで温存

FPは技以外のコマンドを実行すれば徐々に回復していくが、その回復量は微々たるもの。よって毎回戦闘で技を使っていると、スグにFP切れになってしまうのだ。また、各ダンジョンの最深部（または最上階）にいるボスモンスターのHPは、ザコとは比べものにならないほど高い。ボス戦で技をフルに使うためにも、ピンチの時以外はできるだけFPを温存しておこう。なお、FPはアイテムで回復させることもできる。特にアイテム屋に並ぶ「モカーナ・アンプル」は、少量だがHPとFPの回復ができるスグレモノ。いざという時のために2、3個は常備しておいた方がいいだろう。

▶技を1回使っただけでも、その回復に7、8回は戦闘しなければならないのだ。

## 戦いを有利にする3つのコツ

基本システムを把握しても、最初はダンジョン内でピンチになってしまうことが少なくない。そこでここでは、序盤のダンジョンでぜひ覚えておきたいポイントを紹介しておこう。

### ■序盤は3人横に並べよう

序盤の戦いでは、フォーメーションにこだわらず、キャラを横一列に並べるのがオススメ。なぜなら、序盤唯一の回復役であるリニアの技「チョッと手当て」は、横一列に並んでいる味方全員に効果があるからだ。パーティが3列にまたがっていると回復の効率が悪いので、どこか一列に並ばせて戦った方がおトクだ。

### ■アイテムを利用して先制攻撃

プレイヤーよりレベルの高い敵にも、確実に先制攻撃をする方法がある。それは、「カメレオンカラー」というアイテムを使うことだ。このアイテムを使えば、敵の視界に入っても敵が近寄ってこなくなる。よってプレイヤーよりレベルの高い敵にも、背後から近寄ることができるのだ。

### ■攻撃する敵の順番に注意

戦闘では、より早く敵の数を減らし、受けるダメージを少なくすることが重要となる。したがって、たとえ次に攻撃が回ってくる敵といえども、その前にプレイヤーが攻撃して倒せなければ意味がない。その場合は、行動の順番が遅くても、こちらが連続して攻撃を与えられる敵を狙うのがベスト。なぜなら、最初の攻撃で敵を倒せなくても、次に行動できる仲間がトドメを刺してくれる確率が高いからだ。アクションメーターをよく見て、確実に倒せる敵を優先して倒す。これが勝利のヒケツといえるだろう。またそれ以外にも、やっかいな特殊攻撃を持つ敵は優先的に倒してしまいたい。

▶ステータス異常で一番こわいのは混乱。この攻撃を仕掛けてくる敵は早めに倒そう。

▲奥にいる敵にはダメージを与えにくい。無理せず前にいる敵から先に倒すことも重要だ。

◀全体攻撃の得意技やアイテムは戦闘開始直後に使う。あとは他のキャラでトドメだ。

次ページでは序盤オススメの2ダンジョンを攻略!

エヴォリューション 冒険指南

ダンジョンの中を動き回る敵の姿では、そのパーティにどんなモンスターが入っているかまではわからない。ただし、動き回っている敵の姿より強力なモンスターは、パーティに入っていないのが特徴だ。回復薬がなくなったりしてあまり強い敵と戦いたくない時などは、動き回る敵のビジュアルにも注意して移動しよう。

# BLIND

## 水の遺跡ブラインド

## 地下水脈に広がる神殿を探索せよ!

今回最初に攻略するのは、氷属性のモンスターたちが生息するダンジョン。このダンジョンは、奇妙な生物の顔の壁画が連なる上層部と、全面ガラス張りで見晴らしのよい下層部によって構成されている。ここにいる氷属性のモンスターの弱点は、炎属性の技。オススメの仲間はグレだが、チェインなら最初から炎属性の技が使えるので、彼女を仲間に入れるとよい。ちなみにグレも気合系の技で、炎属性の攻撃をすぐに覚えられる。この技でたいていの敵に対抗できるはずだ。

▲このダンジョンに登場する奇妙なモンスター、ポポ族。そのヘンテコな踊りは必見!?

### オススメの仲間キャラ

## グレ・ネイド

技の面ではチェインの方が適しているが、グレはダンジョン攻略後に契約金を払わなくてよい。序盤は収入が少なく、契約金分のお金が貴重なので、ここは彼に決定！

## 登場するモンスター

### テラピード

| 弱点 | 炎、虫 | アイテム | テラピードの甲羅 |
|---|---|---|---|
| 防御 | 氷 | レアアイテム | テラピードの殻 |
| 特技 | 毒かじり | | |

LV1のパラメータ

HP：220　攻撃力：58
防御力：58　素早さ：43

ダンジョンの下層にのみ出現するモンスター。毒かじりがヒットすると、徐々にHPが減少していくが、HPに余裕があれば心配ない。むしろ重要なのはこのモンスターの落とすアイテムだ。どちらもソシエテで加工できるアイテムなので、ぜひ手に入れておきたい。

### テイオウゴキカブリ

| 弱点 | 雷、虫 | アイテム | ナオリン |
|---|---|---|---|
| 防御 | 炎 | レアアイテム | 電気玉 |
| 特技 | ぶちかまし、振動波 | | |

LV1のパラメータ

HP：64　攻撃力：32
防御力：29　素早さ：25

序盤から登場するザコ中のザコ。HPが低いので、最初に倒してしまうのがいいだろう。ただし、特殊攻撃の振動波は、たまに食らうと混乱することがある。戦闘が終われば必ず解けるが、戦闘中はココロールがないと、自然に治るのを待つしかないので注意！

### ビックベン

| 弱点 | 炎 | アイテム | ハーブ |
|---|---|---|---|
| 防御 | 氷 | レアアイテム | 火炎弾 |
| 特技 | かみつき | | |

LV1のパラメータ

HP：95　攻撃力：44
防御力：38　素早さ：33

パラメータ的にも、これといった特性のないモンスター。特殊攻撃のかみつきも、通常攻撃より若干ダメージが大きいだけなので心配ないだろう。いちおう炎という弱点を持ってはいるが、この程度の敵なら技を使わずに通常攻撃で倒してしまいたいところだ。

### フェルディナンド

| 弱点 | 炎 | アイテム | アップルグラス |
|---|---|---|---|
| 防御 | 氷 | レアアイテム | フェルディナンドの爪 |
| 特技 | 地獄つぶし、凍てつく息 | | |

LV1のパラメータ

HP：300　攻撃力：59
防御力：52　素早さ：48

このダンジョンのザコモンスター中、最高のパラメータをほこる難敵。特殊攻撃の凍てつく息は、後列のキャラも大ダメージを受ける危険があるので要注意！　ただ、所持しているアップルグラスはHPとFPを大幅に回復してくれるおいしいアイテムだ。入手すれば重宝するぞ。

### クリノイド

| 弱点 | 炎 | アイテム | ナオリンゴールド |
|---|---|---|---|
| 防御 | 氷 | レアアイテム | クリノイド繊維 |
| 特技 | ニブールガス | | |

LV1のパラメータ

HP：277　攻撃力：40
防御力：42　素早さ：38

これもダンジョン下層に出現するモンスター。炎に弱いが、混乱や洗脳の状態変化には耐性があるので、これらの追加効果のある攻撃はムダ。特殊攻撃のニブールガスは攻撃の順番が回ってくるのが少し遅くなるが、敵の数が少なければそれほど問題なく戦える。

### メカファージ

| 弱点 | なし | アイテム | ホタルキノコ |
|---|---|---|---|
| 防御 | 雷 | レアアイテム | メカファージの核 |
| 特技 | HP吸引、放電、自爆 | | |

LV1のパラメータ

HP：155　攻撃力：37
防御力：40　素早さ：30

ウィルスのような形をした奇妙なモンスター。これといった弱点がなく、すべての状態変化攻撃に耐性があるので戦いにくい相手だ。また、マグたちに見つかると瞬間移動で逃げてしまうので、接触するにはこちらの姿を消すアイテム、カメレオンカラーが必須となる。

### パレオカリノイデス

| 弱点 | 炎、虫 | アイテム | モカーナ・アンプル |
|---|---|---|---|
| 防御 | 氷 | レアアイテム | パレオカリノイデスの足 |
| 特技 | ネムネムかじり | | |

LV1のパラメータ

HP：35　攻撃力：30
防御力：28　素早さ：24

ダニのような小さなモンスター。テイオウゴキカブリと同様、このダンジョンでは弱い部類に入るのでさっさと倒してしまおう。殺虫ボムがあればカンタンに倒すことができるぞ。レアアイテムのパレオカリノイデスの足は、ソシエテで目覚まし時計に加工してもらえる。

### ハイドラ

| 弱点 | 炎 | アイテム | ミンナオリン |
|---|---|---|---|
| 防御 | 氷 | レアアイテム | ハイドラの殻 |
| 特技 | 叩きまくり、ネムーレガス | | |

LV1のパラメータ

HP：77　攻撃力：35
防御力：42　素早さ：31

触手で攻撃してくるモンスター。やはり弱点は炎なので、この属性を持つ技で一気にケリをつけるのもよい。レアアイテムのハイドラの殻は、ハイドラ帽という頭部装備品に加工できる。グレが装備することができ、氷と眠りの属性攻撃に対して耐性のあるのが特徴だ。

### スペクラー

| 弱点 | 炎、虫 | アイテム | ナオリンゴールド |
|---|---|---|---|
| 防御 | 氷 | レアアイテム | スペクラーの羽 |
| 特技 | 眠りの羽音 | | |

LV1のパラメータ

HP：85　攻撃力：42
防御力：33　素早さ：41

羽音がうるさそうな虫系モンスターだ。HPが少ないので倒すのにはそう苦労しないが、眠りの羽音で味方が眠らされると少々厄介。この敵が落とすスペクラーの羽は混乱を防ぐ真実のメガネというアクセサリーに加工できる。手に入れておけばきっと役に立つぞ。

### ポポ族

| 弱点 | 雷 | アイテム | モカーナ・アンプル |
|---|---|---|---|
| 防御 | 氷 | レアアイテム | あやしい布切れ |
| 特技 | あやしい踊り | | |

LV1のパラメータ

HP：70　攻撃力：44
防御力：44　素早さ：37

いかにもあやしげな原住民風のモンスター。攻撃方法が多彩で、通常攻撃も数パターン用意されている。中でも吹き矢の攻撃は、たまに毒をくらうことがあるので注意したい。特殊攻撃のあやしい踊りは、封印か呪いのどちらかの効果がランダムに発生する。

### 表の見方

写真の下のパラメータは、そのモンスターの基本ステータスだ。この数値はプレイヤーのレベルによって変化するので注意しよう。写真右にはそのモンスターの弱点となる属性、防御力の高い属性、落とすアイテム、特殊攻撃などを掲載した。ちなみに敵は２種類のアイテムを持っており、普通のアイテムはマグが盗むこともできる。

# SHEOL

## 溶岩の遺跡 シェイオル

## 火山の内部は灼熱の溶岩が煮えたぎる！

2番目に攻略をオススメするのは、北西の火山付近にあるシェイオル遺跡だ。このダンジョンに適した仲間は、なんといってもイベントで登場したばかりのペッパー。彼女は最初からこのダンジョンのモンスターの弱点である、氷属性のサイフレームパーツを持っている。ペッパーを連れていけば、最低でも1人はモンスターに強い属性のキャラがいるというわけだ。ちなみにこのダンジョンには、地形的なデメリットがない。トラップに注意しつつ最下層を目指そう！

◀前のダンジョンでマグが氷のサイフレームパーツを手に入れていれば攻略がラクになるぞ！

### オススメの仲間キャラ

#### ペッパー・ボックス

イベントで知り合いになったばかりの女流冒険家・ペッパー。このダンジョンのモンスターの属性に強く、通常攻撃も強力とあって頼もしいかぎりなのだ。

## 登場するモンスター

### レッドバックウィドウ

| 弱点 | 氷、虫 | アイテム | ミンナオリン |
|---|---|---|---|
| 防御 | 炎 | レアアイテム | プッシュゴム |
| 特技 | 毒糸攻撃 | | |

LV1のパラメータ
HP：72 攻撃力：36
防御力：34 素早さ：29

このダンジョンのザコ的存在。HPが低いのでマグのレベルが上がれば一撃で倒せるようになる。特殊技の毒糸攻撃も、残りHPにさえ注意していればOK。またレアアイテムのプッシュゴムよりも、普通に落とすミンナオリンの方が利用価値が高い。

### ミレピード

| 弱点 | 雷、虫 | アイテム | モカーナ・アンプル |
|---|---|---|---|
| 防御 | なし | レアアイテム | ミレピードの甲羅 |
| 特技 | 毒かじり | | |

LV1のパラメータ
HP：110 攻撃力：54
防御力：54 素早さ：36

ダンジョン下層に登場するモンスター。HPが高いうえ、敵パーティの後列に出現するのでダメージが与えにくい。このダンジョンでは珍しく、雷に弱いということにも注意しよう。レアアイテムのミレピードの甲羅は抗菌マスクというアクセサリーに加工することができるぞ。

### ダイオウゴキカブリ

| 弱点 | 氷、虫 | アイテム | モカーナ・アンプル |
|---|---|---|---|
| 防御 | 炎 | レアアイテム | 電気玉 |
| 特技 | 体当たり、振動波 | | |

LV1のパラメータ
HP：35 攻撃力：30
防御力：28 素早さ：22

ブラインド遺跡に出現したものによく似ているが、こちらは"ダイオウ"ゴキカブリ。だが似た名前だけあって、ザコであることには変わりない。特殊攻撃の振動波にさえ気をつけておけば、特に苦労することなく倒せるだろう。HPが低いので早めに片づけるべし！

### ヘミキオン

| 弱点 | 氷 | アイテム | ハーブ |
|---|---|---|---|
| 防御 | 炎 | レアアイテム | 氷結玉 |
| 特技 | 体当たり | | |

LV1のパラメータ
HP：99 攻撃力：37
防御力：32 素早さ：35

特殊攻撃以外にも、封印のバッドステータスになってしまうかみつき攻撃をしかけてくることがある。封印のバッドステータスになると、技が使えなくなるので注意しよう。なお、この敵が落とす氷結玉をたくさん集めておくと、あとの戦いでいいことがあるかも…。

### ラムホリンクス

| 弱点 | 氷 | アイテム | アップルグラス |
|---|---|---|---|
| 防御 | 炎 | レアアイテム | ラムホリンクスの羽 |
| 特技 | カマイタチ、落とし物 | | |

LV1のパラメータ
HP：666 攻撃力：57
防御力：47 素早さ：47

HPが初期パラメータの状態で666もある強敵。特殊攻撃のカマイタチが超強力なので、弱点の氷属性の特技で一気にカタをつけよう。また、落とすアイテムがどちらも魅力的なので、手に入れればかなりラッキーだ。苦労して倒す価値アリ!?

### ファージ

| 弱点 | 雷 | アイテム | ナオリン |
|---|---|---|---|
| 防御 | 炎 | レアアイテム | ファージの核 |
| 特技 | FP吸引、高温ガス、自爆 | | |

LV1のパラメータ
HP：65 攻撃力：32
防御力：25 素早さ：26

ダンジョン内をフワフワと動き回るモンスター。どっちが前か分かりにくいので、先制攻撃がしかけにくい。また弱点が雷だということにも注意したい。ただし、技を使わなくとも、十分レベルアップしたマグならカンタンにやっつけることができるはずだ。

### メカファージ

| 弱点 | なし | アイテム | ホタルキノコ |
|---|---|---|---|
| 防御 | 雷 | レアアイテム | メカファージの核 |
| 特技 | HP吸引、放電、自爆 | | |

LV1のパラメータ
HP：155 攻撃力：37
防御力：40 素早さ：30

特徴はブラインド遺跡に登場したものとまったく同じ。アイテムのカメレオンカラーがないと戦えない点も同様だ。またダンジョン内だけでなく、戦闘中も逃げやすい傾向がある。倒した時に得られる経験値が多めなので、速攻で倒すように心がけよう。

### グランドスター

| 弱点 | 炎 | アイテム | ナオリンロイヤル |
|---|---|---|---|
| 防御 | 雷 | レアアイテム | グランドスターの殻 |
| 特技 | 叩きまくり、雷おとし | | |

LV1のパラメータ
HP：260 攻撃力：52
防御力：54 素早さ：39

炎のダンジョンに生息しているのに、弱点が炎という不思議なモンスター。基本ステータスが高いので、早めに倒してしまいたい相手だ。また特殊攻撃の雷おとしは、超強力な全体攻撃なので注意。レアアイテムのグランドスターの殻は、耳せんというアクセサリーに加工できる。

### モスキトー

| 弱点 | 氷、虫 | アイテム | ナオリンゴールド |
|---|---|---|---|
| 防御 | 炎 | レアアイテム | モスキトーの羽 |
| 特技 | まどわす羽音 | | |

LV1のパラメータ
HP：85 攻撃力：42
防御力：33 素早さ：41

蚊のような姿をしたモンスター。まどわす羽音で味方を洗脳してしまう。洗脳されると味方だけを攻撃してしまうので、早めにココロールで回復したい。なお、この敵が落とすモスキトーの羽は、神秘の針というアクセサリーに加工できる。これはマヒを防ぐ効果があるのだ。

### タルタル族

| 弱点 | 氷 | アイテム | ミンナオリンゴールド |
|---|---|---|---|
| 防御 | 炎 | レアアイテム | 不思議な粉 |
| 特技 | ふしぎな踊り | | |

LV1のパラメータ
HP：350 攻撃力：50
防御力：50 素早さ：42

ブラインド遺跡にもポポ族というモンスターがいたが、こちらは炎の遺跡に住む原住民。毒の吹き矢を使うことも似ている。特殊攻撃のふしぎな踊りは混乱のバッドステータスを引き起こすので注意しよう。ちなみにコイツが落とすふしぎな粉は、ハートパウダーに加工できる。

**エヴォリューション冒険指南**

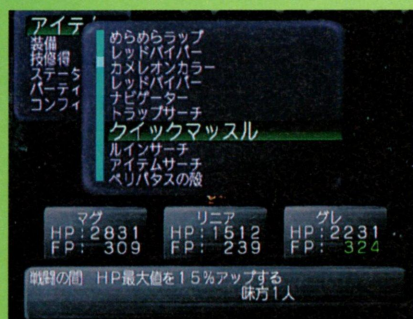
攻撃型サイフレームパーツには5段階のレベルがあり、レベルが上がるごとに技の攻撃力が上がる。しかも、消費するFPが少なくなるので、長期戦となるボスとの戦いなどではかなり有効になるはずだ。サイフレームパーツの強化は改造屋でしてくれるので、資金に余裕の出てくる中盤以降は、大いに利用した方がいいだろう。

# ITEM DATA

## ダンジョンを制覇し、すべてのアイテムを入手せよ！

今回攻略したダンジョンで手に入るアイテムデータなどを完全掲載。すべて集められるかな？

## 1 全ダンジョンで入手可能なアイテム

ダンジョン内で入手可能なアイテムは、火炎弾などの攻撃系、ナオリンなどの回復・治療系、クイックマッスルなどの戦闘補助系、アイテムサーチなどのダンジョン探索支援系に大別される。最も利用頻度の高いのは、回復・治療系、次はダンジョン探索支援系のアイテムだろう。アイテムが持ちきれなくなったら、これらを優先的に残すようにしたい。なお、ここで紹介したアイテムは、今回攻略したダンジョン以外でも出現するアイテムだ。何度も探せば必ず見つかるぞ。

▲クイックマッスルなどの戦闘補助アイテムは、戦闘ではあまり使う必要はない。無理に持っておく必要はないだろう。

| 名前 | 効果 | 対象 | 買取価格 | 使用場所 | 入手階層 |
|---|---|---|---|---|---|
| ナオリン | HPを100回復する | 味方1人 | 13 | 通常・戦闘 | 全階層 |
| ハーブ | 体に良いといわれている薬草 HPを300回復する | 味方1人 | 25 | 通常・戦闘 | 全階層 |
| ナオリンゴールド | HPを500回復する | 味方1人 | 50 | 通常・戦闘 | 深い |
| ミンナオリン | 味方全員のHPを100回復する | 味方全員 | 38 | 通常・戦闘 | 深い |
| ヒトミール | シュワーっとすっきりする目薬 眠り・暗闇を治療する | 味方1人 | 5 | 戦闘 | 全階層 |
| ドクトール | 即効性の解毒作用により、毒・マヒを治療する | 味方1人 | 5 | 戦闘 | 全階層 |
| キヨメール | 身体をすみずみまで清め、呪い・封印を治療する | 味方1人 | 5 | 戦闘 | 全階層 |
| ココロール | 精神に平穏をもたらし、混乱・プッツン・洗脳を治療 | 味方1人 | 5 | 戦闘 | 全階層 |
| ライフパウダー | HPの最大値を10増やす | 味方1人 | 250 | 通常 | 深い |
| ハートパウダー | FPの最大値を10増やす | 味方1人 | 250 | 通常 | 深い |
| 火炎弾 | 爆発すると、炎属性のダメージを与える | 敵横1列 | 63 | 戦闘 | 全階層 |
| 氷結玉 | 爆発すると、氷属性のダメージを与える | 敵横1列 | 65 | 戦闘 | 全階層 |
| 雷気玉 | 爆発すると、雷属性のダメージを与える | 敵横1列 | 60 | 戦闘 | 全階層 |
| プッシュゴム | 投げつけることで敵を1歩後退させる | 敵1体 | 38 | 戦闘 | 全階層 |
| ミニ・BH玉 | 局地的なブラックホールを発生させて敵を吸い寄せる | 敵1体 | 38 | 戦闘 | 全階層 |
| コロリンボム | 毒薬であるコロリンをバラまいて毒状態にする | 敵全体 | 90 | 戦闘 | 深い |
| ひつじボム | ひつじ印の爆弾 敵を眠りに誘う | 敵全体 | 90 | 戦闘 | 深い |
| 神経ガス弾 | 神経をマヒさせるガスをまく | 敵全体 | 100 | 戦闘 | 深い |
| いにしえのヒトミ | 先史時代の不思議な装置 光を放ち、技を封印する | 敵1体 | 75 | 戦闘 | 深い |
| 粘着玉 | クモの糸で作られた玉 敵の回避率を下げる | 敵1体 | 38 | 戦闘 | 深い |
| かちかちラップ | 氷属性攻撃に対する抵抗力をつける | 味方全員 | 38 | 戦闘 | 深い |
| めらめらラップ | 炎属性攻撃に対する抵抗力をつける | 味方全員 | 38 | 戦闘 | 深い |
| ぴりぴりラップ | 雷属性攻撃に対する抵抗力をつける | 味方全員 | 38 | 戦闘 | 深い |
| クイックマッスル | 戦闘中、HPの最大値を15%アップする | 味方1人 | 75 | 戦闘 | 深い |
| クイックソルジャー | 戦闘中、攻撃力を15%アップする | 味方1人 | 75 | 戦闘 | 深い |
| クイックガーダー | 戦闘中、防御力を15%アップする | 味方1人 | 75 | 戦闘 | 深い |
| クイックレーサー | 戦闘中、命中率を15%アップする | 味方1人 | 75 | 戦闘 | 深い |
| クイックスナイパー | 戦闘中、回避率を15%アップする | 味方1人 | 75 | 戦闘 | 深い |
| クイックスピード | 戦闘中、素早さを15%アップする | 味方1人 | 75 | 戦闘 | 深い |
| カメレオンカラー | 保護色によって、そのフロアのみ敵に発見されなくなる | マップ | 30 | 通常 | 全階層 |
| ルインサーチ | ダンジョンの形状を一瞬で探ることができる機械 | マップ | 30 | 通常 | 全階層 |
| アイテムサーチ | 宝物の位置を探ることのできるレーダー | マップ | 30 | 通常 | 全階層 |
| サーモサーチ | 縮小マップにモンスターの位置を表示する | マップ | 30 | 通常 | 全階層 |
| トラップサーチ | 隠されたトラップを見破ることができる機械 | マップ | 30 | 通常 | 全階層 |
| 改造キット | サイフレームのスロットを増設する時に必要なキット | サイフレーム | 1,000 | 改造屋 | 深い |

## 2 全ダンジョンで入手可能な装備品

ここで紹介する装備品は、5つのダンジョン共通で入手できるものだ。これらの中にはアイテム屋で購入できるものも多い。ただしダンジョン内ではアイテム屋より性能のいいものが手に入るので、序盤以外で買う必要はないだろう。防具は何人かで共有できるものもあるが、大半は2～3人専用だ。使い回しはあまりきかないと考えた方がよい。また装備品はパーティのメンバーに関係なく、全キャラのものを入手することができる。見なれないアイテムを手に入れた場合は、この表で装備可能なキャラを確認しておこう。ちなみに装備品は性能がよくても、あまり高くは売れない。不要なものは、ジャマになるので早めに捨てよう。

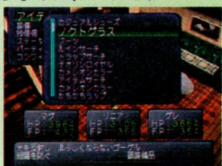
▲リニアの装備品は変わった名前のものが多い。装備品に書かれているコメントもおもしろいのでチェックしておこう。

| 種類 | 名前 | 装備可能キャラ | 攻撃 | 防御 | 命中 | 回避 | 素早さ | 運 | 備考 | 入手階層 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 装備品：頭 | ヘッドギア | マ・グ | | 10 | | | | | | 全階層 |
| | ミントイングラス | マ・グ・ペ | | 10 | | | | | 眠りを防止 | 浅い |
| | ターコイズリボン | リ・グ | | 5 | | 6 | 4 | | | 全階層 |
| | ノッチカチューシャ | リ・チ | | 12 | | 24 | 12 | 2 | | 浅い |
| | ウイングカチューシャ | リ・チ | | 36 | | 20 | 5 | 3 | | 深い |
| | サニティバイザー | マ・グ・ペ | | 36 | | | | | 混乱・洗脳防止 | 深い |
| | 気合バンダナ | グ・チ・ペ | 12 | 36 | | | | | | 深い |
| | ヒエヒエバンダナ | グ・チ・ペ | | 45 | | | | | プッツン防止 | 深い |
| | シルクハット | グ | | 60 | | | | | | 深い |
| 装備品：体 | エプロン | リ・チ・ペ | | 4 | 5 | 5 | | | 炎に強い | 浅い |
| | 体操着 | リ・チ・ペ | | 5 | | 5 | 5 | | マヒ防止 | 全階層 |
| | ショートジャケット | マ・チ・ペ | | 24 | | | | | | 全階層 |
| | ファイヤーマント | 全キャラ | | 24 | | | | | 炎に強い | 深い |
| | ハンタージャケット | マ・チ・ペ | | 40 | | 12 | | | | 深い |
| | ヘビーテイルコート | グ | | 54 | | -5 | -5 | | | 深い |
| | レザージャケット | マ・チ・ペ | | 60 | | | | | | 深い |
| | ヘビーコート | リ・チ・ペ | | 66 | | -5 | -5 | | | 深い |
| 装備品：足 | 上履き | リ・チ・ペ | | | | 12 | 14 | | | 全階層 |
| | 猫足スリッパ | リ・ペ | | 24 | | -5 | | | | 浅い |
| | ファンシーサンダル | リ・ペ | | 15 | | | | | | 浅い |
| | ハイヒール | リ・ペ | | 8 | | -5 | | 5 | | 全階層 |
| | トレッキングシューズ | 全キャラ | | 40 | | 2 | | 2 | | 深い |
| | プレミアシューズ | 全キャラ | | 24 | | 10 | 4 | | | 深い |
| | ジャングルブーツ | マ・チ | | 48 | | -6 | | | | 深い |
| | セラミックブーツ | マ・チ | | 28 | | | 5 | | | 深い |
| アクセサリ | 盗賊の針金 | 全キャラ | | | 20 | | | | | 浅い |
| | 幸運のお守り | 全キャラ | | | | | | 5 | | 浅い |
| | 四つ葉のクローバー | 全キャラ | | 3 | | | | 2 | | 全階層 |
| | 毛糸の手袋 | 全キャラ | | 12 | | | | | 氷に強い | 全階層 |
| | 防火リング | 全キャラ | | | | | | | 炎に強い | 深い |
| | 防寒リング | 全キャラ | | | | | | | 氷に強い | 深い |
| | 防雷リング | 全キャラ | | | | | | | 雷に強い | 深い |
| | わら人形 | 全キャラ | | | | | | | ダメージを返す | 深い |
| | クリスタルバングル | 全キャラ | | | 20 | 10 | | | | 深い |
| 武器 | でこぼこフライパン | リ | 38 | | -15 | | | | | 全階層 |
| | ミトン付きフライパン | リ | 22 | 5 | | | | | | 浅い |
| | ラッキーフライパン | リ | 66 | | -50 | | | 26 | | 深い |
| | 猟銃 | グ | 45 | | | | | | | 全階層 |
| | 新式銃 | グ | 75 | | | | | | | 深い |
| | ファイトガン | グ | 105 | | | | | | | 深い |

### 表の見方

上の表の中で、入手階層というのはダンジョンのどのあたりで手に入るかを示したものだ。入手階層が深いと記載されている場合は、そのダンジョンの中間地点より先でしか手に入らないということを意味する。また、装備可能キャラの欄は、マ＝マグ、リ＝リニア、グ＝グレ、チ＝チェイン、ペ＝ペッパーに対応している。

## 3 ブラインド遺跡&シェイオル遺跡で入手可能な装備品

ここでは、今回攻略した2つの遺跡だけで手に入るアイテムを紹介。ちなみに、これらダンジョン固有のアイテムは役に立つものが多い。たとえば、ブラインド遺跡で手に入る「あったかヒール」は、氷属性に耐性があり、炎属性の攻撃のダメージを減らすアイテムだ。

▲ダンジョン固有のアイテムを手にできるかは、運も関係する。

**●ブラインド遺跡**

| 種類 | 名前 | 装備可能キャラ | 攻撃 | 防御 | 命中 | 回避 | 素早さ | 運 | 備考 | 入手階層 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 装備品：足 | ジェットブーツ | マ・チ | | 6 | | 6 | 18 | | 攻撃時に前進 | 全階層 |
| | カジュアルシューズ | 全キャラ | | | | 10 | | | | 深い |
| | あったかヒール | リ・ペ | | 24 | | | | | 氷に強い | 深い |

**●シェイオル遺跡**

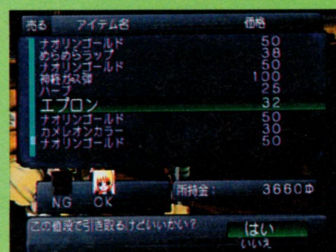
| 種類 | 名前 | 装備可能キャラ | 攻撃 | 防御 | 命中 | 回避 | 素早さ | 運 | 備考 | 入手階層 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 装備品：頭 | ノクトグラス | マ・グ・ペ | | 18 | | | | | 暗闇防止 | 深い |
| 装備品：足 | ジェットブーツ | マ・チ | | 6 | | 6 | 18 | | 攻撃時に前進 | 全階層 |
| | カジュアルシューズ | 全キャラ | | | | 10 | | | | 深い |
| | スキッドローファー | リ・ペ | | 30 | | 6 | | | | 深い |

## 4 全ダンジョンで入手可能なサイフレームパーツ

マグ、チェイン、ペッパーのサイフレームパーツの中には、全ダンジョンで入手可能なものもある。中でも回復用のパーツと、各属性攻撃ができるサイフレームパーツムは、入手しているかどうかで攻略難度がガラリと変わる。序盤のダンジョンでなるべく早く手に入れておこう。

| 種類 | 名前 | 入手階層 |
|---|---|---|
| サイフレーム（マグ用） | 移動ハンドパーツ | 全階層 |
| | ハンマーパーツ | 全階層 |
| | 炎ハンドパーツ | 深い |
| | 氷ハンドパーツ | 深い |
| | 回復ハンドパーツ | 深い |
| サイフレーム（チェイン用） | ジェットパーツ | 深い |
| | ソーサーパーツ | 全階層 |
| | 氷ブレードパーツ | 深い |
| | 雷ブレードパーツ | 深い |
| サイフレーム（ペッパー用） | 炎カートパーツ | 深い |
| | 雷カートパーツ | 深い |
| ブースター | 攻撃ブースター+15 | 全階層 |
| | 攻撃ブースター+18 | 全階層 |
| | 攻撃ブースター+21 | 全階層 |
| | 攻撃ブースター+24 | 全階層 |
| | 防御ブースター+15 | 深い |
| | 命中ブースター+15 | 深い |
| | 回避ブースター+15 | 深い |
| | 素早さブースター+15 | 深い |
| | 運ブースター+15 | 深い |
| | 攻撃ブースター+27 | 深い |
| | 攻撃ブースター+30 | 深い |
| | 攻撃ブースター+33 | 深い |
| | 攻撃ブースター+36 | 深い |

## 5 アイテム屋で買える装備品&アイテム

アイテム屋に売り出される商品のラインナップは、ダンジョンを攻略した数によって変化する。ここでは、2つめのダンジョンをクリアした後までに並ぶアイテム屋の商品を紹介するぞ。アイテムは基本的にダンジョン内での現地調達が鉄則だが、用心のために回復系のアイテムだけは買い込んでおくこと。装備品は、資金に余裕があれば買い換えておこう。

◀ダンジョン内で手に入れた不要なアイテムはジャマなだけ。次の冒険に出る前に売り払ってしまおう。

| 種類 | 名前 | 価格 | スタート時 | 第1ダンジョンクリア時 | 第2ダンジョンクリア時 |
|---|---|---|---|---|---|
| アイテム | ナオリン | 50 | ○ | ○ | ○ |
| | ヒトミール | 20 | ○ | ○ | ○ |
| | ドクトール | 20 | ○ | ○ | ○ |
| | キヨメール | 20 | ○ | ○ | ○ |
| | ココロール | 20 | ○ | ○ | ○ |
| | レッドバイパー | 350 | ○ | ○ | ○ |
| | モカーナ・アンプル | 220 | ○ | ○ | ○ |
| 装備品：頭 | ヘッドギア | 30 | ○ | × | × |
| | ウイングカチューシャ | 300 | × | ○ | ○ |
| | 気合バンダナ | 360 | × | ○ | × |
| | ノクトグラス | 200 | × | × | ○ |
| 装備品：体 | 体操着 | 145 | ○ | ○ | × |
| | ヘビーテイルコート | 330 | × | ○ | ○ |
| | ハンタージャケット | 350 | × | ○ | × |
| | レザージャケット | 250 | × | × | ○ |
| | ヘビーコート | 365 | × | × | ○ |
| 装備品：足 | カジュアルシューズ | 40 | × | ○ | × |
| | プレミアシューズ | 240 | × | × | ○ |
| 武器 | ミトン付きフライパン | 180 | × | ○ | × |
| | でこぼこフライパン | 300 | × | × | ○ |
| | 旧式銃 | 80 | × | ○ | × |
| | 猟銃 | 240 | × | × | ○ |
| アクセサリ | 混乱の護符 | 100 | ○ | ○ | ○ |
| | 麻痺の護符 | 100 | ○ | ○ | ○ |

## CHECK! 鑑定品を加工してアイテムを作ろう！

何度もモンスターと戦っていると、「～の殻」とか、「～の羽」などの変なアイテムが手に入ることがある。実はコレ、ソシエテのノップさんに見せれば、冒険に役立つアイテムに加工してくれるのだ。加工品はアイテム屋やダンジョンでは手に入らない貴重なものばかりなので、どんどん加工しよう。ただしアイテムの加工に必要な費用は少々高め。お金がたりない場合は、いったん倉庫にアイテムをあずけておくとよい。なお、今回攻略している2ダンジョンで入手可能な加工品は、右の表を参考に。

▲鑑定品の中には、加工できず、売ることしかできないアイテムもある。

**●ブラインド遺跡、シェイオル遺跡で手に入る加工品**

| 名前 | 落とす敵 | 加工費 | 加工後のアイテム |
|---|---|---|---|
| ミレピードの甲羅 | ミレピード | 900 | シェルのフライパン |
| テラピードの甲羅 | テラピード | 1,500 | 抗菌マスク |
| テラピードの殻 | テラピード | 1,000 | シェルパウダー |
| フェルディナンドの爪 | フェルディナンド | 1,000 | ラックパウダー |
| クリノイド繊維 | クリノイド | 1,000 | プランティックウェア |
| ラムホリンクスの羽 | ラムホリンクス | 1,000 | スピードパウダー |
| ファージの核 | ファージ | 3,000 | クリスタルコア |
| メカファージの核 | メカファージ | 1,200 | くさいヘッドギア |
| パレオカリノイデスの足 | パレオカリノイデス | 1,500 | 目覚まし時計 |
| グランドスターの殻 | グランドスター | 2,000 | 耳せん |
| ハイドラの殻 | ハイドラ | 900 | ハイドラ帽 |
| スペクラーの羽 | スペクラー | 2,000 | 真実のメガネ |
| モスキトーの羽 | モスキトー | 2,000 | 神秘の針 |
| あやしい布切れ | ポポ族 | 1,500 | お札 |
| ふしぎな粉 | タルタル族 | 1,000 | ハートパウダー |

初プレイでも安心のステージMAPつき!

# ソニック アドベンチャー

**DC** ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●セガ
●ACT ●使用ブロック数10以上 ●VM連動 ●PP



今回も各ACTステージの攻略には、編集部オリジナルのMAPを掲載! これを見れば1度クリアしたステージでも、新たな発見が得られること間違いなし!!

## エミーを含む4キャラのACTステージ完全攻略!

ストーリーが進んでいくほど、ACTステージのクリアが困難になっていく『ソニックアドベンチャー』。今回は、ソニックとテイルス、ナックルズに加え、オテンバ娘のエミーを含めた4キャラを攻略していくぞ。しかも、気になるACTステージは、各キャラのストーリー展開に合わせている。ソニックのトゥインクルパークを筆頭に、スピードハイウェイ、サンドヒル、カジノポリスまでの4ステージを徹底攻略。なお、各ACTステージには、編集部特製のオリジナルマップをつけてお届けするぞ。クリアするのに困っている人や、ステージで迷ってしまった時に重宝すること受けあい。さらにミニゲームやボス戦、ミスティックルーインの新しいフィールドなどもバッチリフォロー。それでは、完全攻略スタート!!

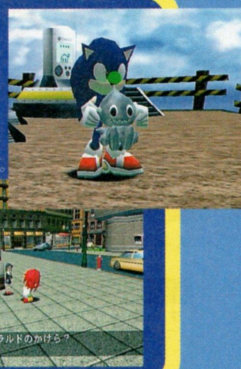
◀ステージ全体がわかるマップは必見!

▶各キャラのストーリーが見えてくる!?

### CHECK POINT 会話や物を持つときはⓎボタン

ADVフィールドやチャオガーデンで、会話や物を持つ時、Ⓑまたはⓧボタンを使うとスピンダッシュなどの攻撃が暴発することがある。これを防ぐにはⓎボタンを使うこと。攻撃することなく、会話などを行えるぞ。

▶チャオを持つ時、攻撃が暴発しないぞ。

▶これで会話もスムーズに行える。

## 前号で紹介したステージ攻略をおさらいしよう!

ここでは、前号で紹介したソニックとテイルス、ナックルズ3キャラのカジノポリスからスピードハイウェイまでのストーリーの流れをおさらいするぞ。また、右では今回の攻略までの道のりを各キャラに分けて紹介している。ADVフィールドでイベントを起こす時や、ストーリーを進める時の参考にしてはいかがかな?

▶各ボス戦の戦い方もフォロー。

▶各ステージの特徴をつかめ!

### 各キャラのストーリーの流れ

**ソニック**
テイルス救出→テイルスの工房でエッグマンと対決→工房前の石を持ってウインディバレーへ→クリア後、ステーションスクエアの下水道でアイテムをゲット。

**テイルス**
ソニックと共にミスティックルーインにある工房へ→工房に行く途中でエッグマンと対決→対決後、工房の前にある石を持ってウインディバレーへ移動。

**ナックルズ**
守護していたマスターエメラルドをカオスに破壊される→ステーションスクエアで、ヒントボールを頼りにシティーホールへ向かう→スピードハイウェイへ。

STATION SQUARE ステーションスクエア

## 一攫千金のカジノタワー カジノポリス

### ソニックで2つのピンボールに挑戦

カジノポリスでは、金庫の中に置いてあるカオスエメラルドを取ることが目的となる。だが、獲得するには金庫の中をリングで埋めないといけない。そこで活躍するのが、カードピンボールとスロットピンボールの2つ。カードの柄やスロットをそろえたり、裏面へ移動することで、短時間で大量のリングを稼ぐことができるぞ。

▶バンパーなどに当てることで、リングを獲得できるぞ。

◀一定数のリングを取らないと、罰ゲームを受けることになる。

### CHECK POINT テイルスは罰ゲームの場所からスタート

テイルスは、ソニック編のピンボールの罰ゲームステージが舞台となる。ここには、巨大なファンがあり、その中にある通路を通ることでゴールへと近づいていく。だが、通路には当たりハズレがあるのだ。最短のルートを通るためには、最初に左の入り口、次に右の入り口に入ること。

▶左の扉の目印は、縦に並ぶリング。

◀ファンの風に任せて上へ進もう。

MYSTIC RUIN ミスティックルーイン

## 雪山を舞台に飛びまわれ アイスキャップ

### ソニックでスノボのスピード感を体験

アイスキャップは、前半が雪山の中を舞台にしたステージ、後半がスノーボードを使って滑り降りるステージに分かれている。後半はテイルスのステージとまったく同じ。また、前半のステージでは、つららやジャンプパネルなど、さまざまなギミックが用意されている。これらを駆使して、早くゴール地点へ向かおう。

▲雪山独特の敵キャラもいるのだ。

◀ギミックを使ったショートカットもあるぞ。

### CHECK POINT スノーボードのスピードについていけ

後半に登場するスノーボードは、スピードの調節を行うことができない。そのため、スピードに慣れることが必要だ。スノーボードの勢いに流されていると、肝心なアイテムやショートカットのポイントを見逃してしまうぞ。

▶ショートカットのポイントは、見えにくい場所にある。

## BOSS KNUCKLES

### ソニック&テイルス、ナックルズと対決!

アイスキャップクリア後、ミスティックルーインの滝の前に行くと、ナックルズがいきなり襲ってくる。倒す時のポイントは、ソニックの場合はスピンダッシュを使うこと。攻撃が相打ちになっても、ダメージを受けることはないぞ。テイルスの場合は、プロペラ飛行で攻撃をかわしてからシッポ回転攻撃を決めよう。

▶スタート直後、ナックルズはじっとしている。この時に攻撃しよう。

◀スピンダッシュにも攻撃判定があるぞ。

### TECHNICAL ADVICE 1 ナックルズの攻撃を見切れ!

ナックルズの攻撃パターンは、パンチ攻撃、スピンアタック、滑空飛行の3つ。その中でも、特に注意したいのがパンチ攻撃。右、左と2発パンチを出した後、突進しながらパンチを繰り出してくる。リーチが長く、攻撃判定も大きいので、ジャンプして避けよう。

▶スピンダッシュはホーミングする。

◀パンチはジャンプで避けるのだ。

## BOSS CHAOS 4

### パワーアップしたカオスがソニックとテイルスの前に

ナックルズと対戦中、もつれてカオスエメラルドを落としてしまう。そこにエッグマンが現われ、エメラルドをカオスに与えてパワーアップさせる。すると、姿が魚のような形に変化していく。そして、パワーアップしたカオスと、沼地に浮かぶ大きな葉を足場にして戦うことに。カオスは水柱に衝撃波、分裂攻撃、パンチを使って攻撃してくるぞ。これらの攻撃は、ジャンプでかわすことが可能だ。

◀衝撃波は2発同時に出してくる。前にジャンプして避けること。

▶大きな葉の上には多数のリングがある。保険のために集めておこう。

### TECHNICAL ADVICE 2 浮上した瞬間に攻撃!

カオス4は、ある程度攻撃を出し終わると沼から頭を出して一時休憩する。この状態の時にダメージを与えることができるぞ。有効な攻撃は、ソニックは遠くからのホーミングアタックでOK。テイルスはプロペラ飛行で飛び、カオスの頭上で落下して攻撃すればよい。

▶沼から頭を出している間に…。

◀ホーミングアタックで攻撃しよう。

STATION SQUARE ステーションスクエア

## 住宅街に隠された宝 スピードハイウェイ

### ナックルズ初登場!

ナックルズがステーションスクエアのシティーホールに入ると、ACTステージのスピードハイウェイに出る。ここには、ナックルズの守護していたマスターエメラルドのカケラが3つ散らばっている。エメラルドレーダーを頼りに、マップ中を探索するのだ。なお、エメラルドのカケラを取ると、ポイントマーカーを通過した時と同じ効果があるぞ。

▶噴水を使えば、滑空しなくても上に行けるぞ。

◀ヒントボールに触れて、ヒントを聞くことも重要だ。

### CHECK POINT レーダーを頼りに探し出す

マップ中に散らばっているエメラルドのカケラは、画面下に表示されている「エメラルドレーダー」と連動している。カケラとの距離が近いとレーダーの色は赤色に、遠いと青い色に変化していく。なお、エメラルドの場所は、プレイするごとに変わるぞ。

▶滑空飛行でマップ全体を通れば…。

◀カケラの場所を見つけやすいぞ。

ミニゲーム
# SKYCHASE ACT1
スカイチェイス ACT1

**スカイチェイスは、トルネード号に乗って巨大戦艦エッグキャリアを追いかけていく。嵐のような攻撃を切り抜け、すべての敵を倒すのだ！**

## ソニックの愛機トルネード号にのって出撃！

カオス４を倒した後、カオスがエッグキャリアの中に逃げ込む。この後、テイルスの工房へ向かうと中からトルネード号が登場する。ここから、ミニゲームのスカイチェイスＡＣＴ１が始まるのだ。ゲーム内容は、トルネード号に襲いかかってくる敵を倒すシューティングゲーム。下の基本操作を覚えて、敵を狙い撃て！

▶画面左下のゲージは、トルネード号のエネルギーを表している。攻撃を受けると、徐々に減っていくぞ。このゲージがなくなるとダウン状態になる。

◀戦闘機は編隊を組んで飛んでくる。早く発見して、すばやく攻撃に移ろう。

### 登場する敵キャラクター

**戦闘機**

エッグキャリアに搭載されている戦闘機は、全部で61機。戦闘機はトルネード号に突っ込んでくるので、早めに倒すこと。

**砲台**

砲台は戦艦に設置されていて、移動することはないので狙いやすい。だが、巨大な弾を連発してくるので、先に倒しておきたい。

### トルネード号の攻撃パターン

#### 1 バルカン

Ⓐ、Ⓑ、Ⓧボタンのいずれかを押すと、バルカンを発射して攻撃する。なお、ボタンを押しっぱなしにしても弾は発射しないので、攻撃の度にボタンを押すこと。

▲攻撃の効率はイマイチ。

#### 2 ロックオン

Ⓐ、Ⓑ、Ⓧボタンのいずれかを押し続け、機体の前にある照準を敵に合わせると、敵をロックオンする。その後、ボタンを離すとロックオンした敵に攻撃を開始するぞ。

▲照準を目の前の敵に合わせろ！

### CHECK POINT 高得点をとるには？

高得点を狙うには、ロックオンを使うこと。戦闘機は編隊を組んでいるので、すばやく倒すためにも必要なテクニックだ。しかも、一度に多くの敵を倒せるので、得点も通常時よりもアップするぞ。また、得点をさらにアップさせるには、砲台の弾を撃ち落とすという方法がある。ギリギリまでねばれば、8000点以上の得点を叩き出せるぞ。

◀高得点を狙うなら、バルカンよりもロックオンだ。

▶砲台の弾もロックオンして壊そう。

## 敵機の猛攻撃を切り抜けると…

▼ステージの最後まで進むと、エッグキャリアの攻撃を受けて墜落することになる。これはストーリーを進めるためのイベントなので、避けることはできない。

## エッグキャリアのエッグマン砲が待ち受けていた!!

アクションステージ

# TWINKLE PARK

トゥインクルパーク

カジノポリスの前でエミーに会うと、このステージに入ることになる。ここでは、ステージを前半と後半の2つに分けて攻略していくぞ。

## SONIC編

## 変貌するコースに対応せよ！

トゥインクルパークに入ると、エミーとはぐれてしまい1人で中を進むことになる。ステージの中は前半がゴーカート、後半が頂上にある城を目指すステージに分かれていて、城の中にあるスイッチを押して動物たちを解放させることが目的なのだ。だが、そこまでの道のりは、今までのステージよりも困難。マップを見ながら進んでいこう！

### CHECK POINT ゴーカートの操作方法

前半のステージで乗るゴーカートの操作は、Ⓐボタンが前進、ⒷorⓍボタンがブレーキ（押し続けると後退）になっている。なお、ⓎボタンとⓁⓇトリガーは使用しない。

## TWINKLE PARK MAP 攻略

編集部特製のMAPを参考にして、最速のステージクリアを目指してみよう！

### 第1エリア ゴーカートでGO!

ゲーム開始後、敵のゴーカートを奪ってサーキットを疾走することになる。コース上では、敵のゴーカートがソニックの邪魔をしようと向かってくるぞ。敵とぶつかる時は、車体の真正面で当たること。正面以外でぶつかると、敵に攻撃されたことになり、リングを放出することになるのだ。この点に注意して、先に進んでいこう。

#### ゴーカートを取るときは注意

ゲーム開始後に、まず敵のゴーカートを奪うことになる。ここでのポイントは、最初にすべての敵を倒しておくこと。倒し損ねると、乗り込む時に攻撃を受けてしまうぞ。

▲敵の姿が見える場所で倒した方が、全体を把握しやすいぞ。

#### スピードに乗れ！

この部分にはダッシュパネルがあり、加速して先のコースに飛んでいく。だが、ダッシュパネルに乗る前にスピードがのっていないと、失速して落ちてしまうので気をつけて。

▶敵にぶつかると、スピードが落ちてしまうぞ。

#### ジャンプ台を上手く使うのだ

コース上に突然登場する、キャタピラのようなジャンプ台。これに乗るとジャンプ台の上にある、リングの入ったアイテムボックスを獲得することができるぞ。なお、アイテムを取り逃がしても、コースを逆走して取り直すことが可能だ。

◀ジャンプ中に方向を切り替えて、次に備えよう。

# 第2エリア
## •Aポイント•

第1エリアを終了すると、ジェットコースターに乗って第2エリアへ移動する。ここでは、最上階にいる動物たちを解放するため、中央にそびえ立つお城の周りを上って頂上を目指すことになるぞ。だが、頂上へ向かう間には、さまざまな仕掛けが待ち受けている。下の攻略をチェックして、ゴールを目指すのだ！

ボウリング
王冠
王冠
ボウリング
Bポイントへ
スタート

### ピンを倒してリングをゲット

このゾーンでは、ボウリングを行うことになる。ここでピンを倒しておくと、この後にある王冠からリングを入手することができるのだ。一度ピンを外しても、スピンダッシュなどですぐにピンを攻撃すれば、倒したことになるぞ。

▶攻撃のタイミングが遅いと、獲得できるリングが少なくなるぞ。

### メリーゴーランド内にはアイテムがいっぱい

この中には、グルグル回る鉄球がある。ジャンプで避けつつ、バリアやリングなどのアイテムを獲得しよう。

◀回転に逆らって進んだ方が取りやすいぞ。

### 敵を倒しながら進め!!

プールに浮かぶ足場は、何をするにも不安定。スムーズに移動するには、ホーミングアタックを使って、プール上にいるスイープを足場にして先へ進むのがベストだ。

▲連続して倒せないと思ったら、無理をしないで下に降りよう。

### タルにのってショートカット

第2エリアのスタート直後、キキが両脇のタルに乗っている場所がある。ここで左のキキを倒し、タルの上に乗って左へジャンプすると、柵を越えて移動することができるぞ。

▶ホーミングアタックで倒して…。

◀タルに乗って左にジャンプしよう。

# 第2エリア
## •Bポイント•

### 下に落ちても、はい上がれる

空中にある足場へ行けなかった時は、左の写真のポイントで外にジャンプして、赤い屋根に飛び移ろう。元の場所に戻れるぞ。

▲このポイントで外へジャンプ。

◀壁を飛び越えたらホーミングアタックで屋根に移動。

### 回転する屋根に乗ってラクに進むのだ!!

ここは、屋根が回転している。ジャンプして飛び乗る時、回転方向の逆にアナログ方向キーを入力しよう。

▲屋根の回転は、左→右→右の順番。最後の回転は非常に速い。

### ここの1UPを見逃すな

ここでは、スプリングで空中にある足場へ移動することになる。飛び移った時、下に降りていくと1UPが落ちているぞ。確実にゲットしておこう。

▶面倒くさがらずに取って、チャレンジ回数を増やしておこう。ステージが進むにつれ、難易度もUPしていくぞ。

### 地道に一周して進むこと

屋根に飛び乗った後は、右方向へ進んでいこう。途中にはスイッチがあり、押すとリングが登場する。ライトスピードダッシュを使って進むのだ！

▶この柵を飛び越えれば、ショートカットできるのだが…。どうやら飛び越えることはできないようだ。残念。

アクションステージ

# SPEED HIGHWAY

スピードハイウェイ

前半は高速道路をイメージしたステージで、スピード感抜群。しかし後半は、ゆっくりとしたスピードになり、ガラッと雰囲気が変わるぞ。

SONIC編

## スピードに惑わされないでプレイしよう！

ここでも、ステージを前半と後半の２つに分けて攻略していくぞ。前半のハイウェイステージは、スピードを重視したコースになっている。だが、スピードに流されると肝心なアイテムなどを見逃すことも。ここは、はやる気持ちを抑えてゆっくりと進むこと。このことを頭に入れつつ、スピードハイウェイに挑もう。

登場する敵キャラクター

スピナ　体の周りにある刃を高速回転させて攻撃してくる。

ウニダス　全身トゲだらけのロボット。トゲの球で攻撃してくるぞ。

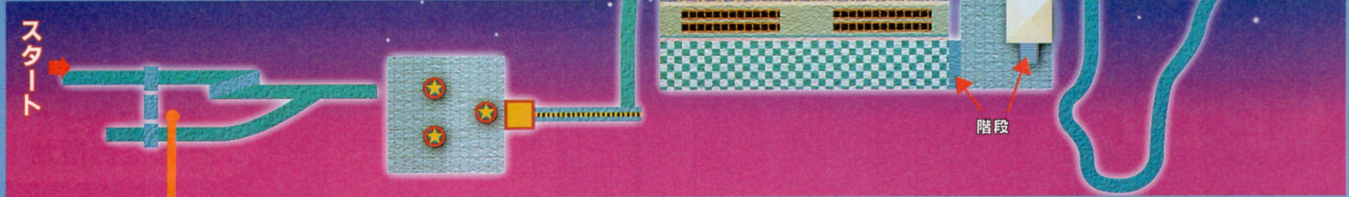
コップスピーダー　近くに寄ると、ソニック目がけて猛突進してくる。

## SPEED HIGHWAY MAP攻略

ロングコースの第1エリアは要チェック！　後半はナックルズのステージと同じだぞ。

### 第1エリア •Aポイント•

#### ショートカットを使え！

ルートが上下に分かれるポイントでは、最短のルートとなる上へ進むこと。そして、下のルートと合流するポイントで右へ大きくジャンプすると、Bポイントのビルへ飛び移ることができるぞ。

#### ここに磁力バリアが！

スタート直後、下へ降りる途中でジャンプすると、空中に浮いている足場に移動できる。ここを右に進むと、磁力バリアが落ちているぞ。

▼この足場へ着地すれば成功だ。

▲下へ降りた時、すぐにジャンプ。

### 第1エリア •Bポイント•

#### 高低差に注意せよ

ここはエレベーターや段差など、高低差の激しいステージになっている。足を踏み外して、コース外に出ないように気をつけること。

# 第1エリア •Cポイント•

## ループ後のジャンプでショートカットを狙え

ヘリにつかまって隣りのビルに移動した後、ロケットにつかまり空中に浮くコースへ移動する。ここのループを越えると、ダッシュパネルに乗って次のコースへ移動するのだが、ここで十分スピードをつけておくと、ショートカットポイントの足場へ飛び移ることができるのだ。移動するためのコツは、ジャンプ時にアナログ方向キーを右斜め上に入れておくこと。これで成功率がグンとアップするぞ。

### ヘリにつかまって移動

ここでは、ヘリにつかまって隣りのビルへ移動するアクションが発生する。なお、ヘリにつかまる時、プロペラ部分にぶつかるとダメージを受けてしまうので注意しよう。

▲スフリングに乗った場合は、特に注意すること。

### ロケットでDポイントへ

ここには、ロケットを守るようにウニダスやコップスピーダーが多数出現する。動物を獲得するためにも、敵を全滅させてからロケットにつかまろう。

▲敵と戦いたくない人は、ジャンプで敵を飛び越えてからロケットにつかまろう。

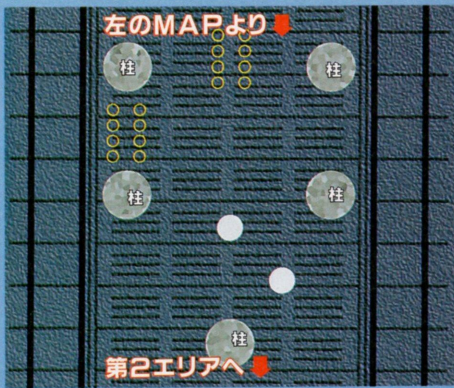
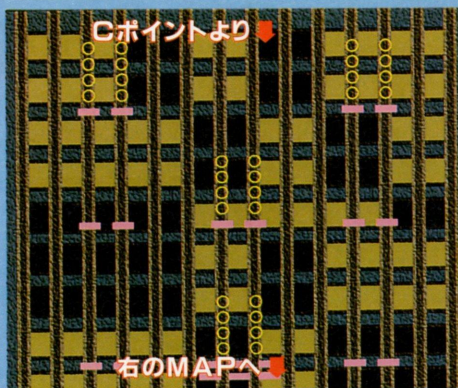
### 敵を踏み台にして進め!

ショートカットに成功したら、右にいるスピナに攻撃。すると、さらに下の足場へ移動できるのだ。ここには1UPがあるので、確実にゲットしておくこと。

▲連続してホーミングアタックを当てていこう。タイミングはゆっくりでOKだ。

# 第1エリア •Dポイント•

## 外壁には障害物が!

Dポイントは、ビルの外壁を駆け下りていくコースだ。ここには柵や柱などの障害物が多数ある。これを避けるのに有効なのがジャンプだ。だが、上空にいるヘリにぶつかることがあるので、使うポイントを見極めること。また後半の柱は、画面端を移動していけば、ぶつかることなく下へ降りることができるぞ。

# 第2エリア

第1エリアをクリアすると、街中のステージへ移動する。ここまでくれば、クリアしたも同然。だが、走行中の車にぶつかるとダメージを受けてしまうので、油断は禁物だ。車は攻撃を一切受けつけないので避けつつ、ゴールを目指せ!

◀車とぶつからないためにも、歩道やビルの屋上を移動しよう。

### 噴水に乗ってゴールを目指せ!

折り返し地点にある噴水に触れると、ゴール地点に移動するぞ。なお、噴水以外にも、建物の両脇にあるスプリングに乗って移動することが可能だ。また、ゴールの周りにはアイテムが多数あるので、取りこぼさないように。

◀噴水はゴール地点の方向にしか飛ばさない。

# MYSTIC RUIN

アドベンチャーフィールド
ミスティックルーイン

## 新たに現れたフィールドを完全マップ攻略!!

テイルス編で初登場するミスティックルーインの新たなフィールドを、電撃オリジナルマップをまじえて徹底攻略！　方向オンチな人もこれで一挙解決！

## このフィールドの主役はテイルス

## NEW FIELD ジャングルエリアに行くには？

ミスティックルーインに出現した新たなフィールドは、深い森に覆われた迷路のようなジャングル地帯。まずはその場所に行くための手順を紹介しよう！

### 1 スカイチェイス ACT1

ナックルズとの戦いの後に始まる「スカイチェイス」(108ページ参照)。そこを終えるとテイルスはミスティックルーインの真ん中で目を覚ますのだ。

▲スカイチェイスのシーンが終わると、テイルスは……。

▲ミスティックルーインで目を覚ます。ここから、行動を開始できるぞ。

### 2 トロッコに乗ろう!!

テイルスが行動可能になったら、大きな池の横に設置されている、トロッコ乗り場に向かおう。そして、そのトロッコの上に乗ると自動的に、新たなフィールドに移動できるのだ。

いざ新たなフィールドへ!!

## うっそうとした森のどこかにカオスエメラルドが…

ジャングルエリアは、全体が深い森に覆われている。その中は、山道や川が迷路のように入り組んでいてとても複雑。プレイヤーキャラの位置がかなり把握しにくいフィールドなのだ。次ページで掲載しているマップを参考に、カオスエメラルドをＧＥＴしよう。

また、ジャングルの中にはテイルスの他にも、数人の探検者が歩いている。中には興味深いコトを教えてくれる人もいるので、ドンドン話しかけていこう。ちなみにこのエリアには、プレイヤーキャラの1人である、ビッグの家もあるのだ！

▼ジャングル奥地には、ミステリアスな遺跡も！　ゲームが進めば、この遺跡の正体も明らかになるハズ!?

この遺跡はいったい!?

▲山道だけではなく、川の中も移動可能だ。

## CHECK POINT 森の上も移動可能なのだ!!

ジャングル内で、プロペラ飛行をすると、木の上を歩くことが可能。この方法でしか行けない場所などもあるぞ！　ただし、自分の位置が把握しにくくなる欠点もあるので注意。

▲山道や、川の上に立って、プロペラ飛行で上昇すれば……。

▲このとおり、木の上に立てるのだ。

# JUNGLE AREA MAP攻略

ここはアドベンチャーフィールドなので、敵は一匹もいない。安心して歩き回ろう!!

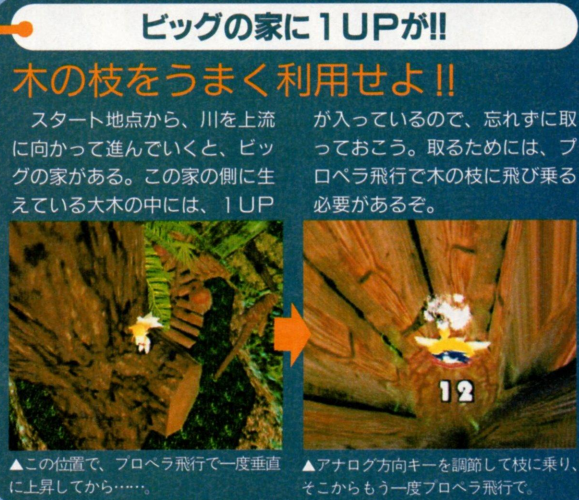
## ビッグの家に1UPが!!

### 木の枝をうまく利用せよ!!

スタート地点から、川を上流に向かって進んでいくと、ビッグの家がある。この家の側に生えている大木の中には、1UPが入っているので、忘れずに取っておこう。取るためには、プロペラ飛行で木の枝に飛び乗る必要があるぞ。

▲この位置で、プロペラ飛行で一度垂直に上昇してから……。

▲アナログ方向キーを調節して枝に乗り、そこからもう一度プロペラ飛行で。

## ここにも1UP! 手堅くGET!

### 探検家の話に耳を傾けよう!

スタート地点から、右へ右へと山道をひたすら走っていくと、1UPがあるので、これも必ずGETしておこう。わかりやすいところにあるので簡単に発見できるハズだ。また、その近くには探検家も歩いているので、忘れずに情報を仕入れておこう。

▲山道を、常に右へ右へと突っ走っていけば、簡単に見つかるゾ。

▲探検家を見かけたら、とりあえず話しかけよう。中には耳寄りな情報も？

## カオスエメラルドはここにあるっ!…でも

### エメラルドを横取りしたカエルを追え!

意外にも、カオスエメラルドの場所は、スタート地点にかなり近いところにある。だが、エメラルドに近づくとカエルが横取りしてしまう。このイベントが起きたら、カエルを追ってその先にある洞窟に入り、内部に設置されたスイッチを踏もう。次のステージに行けるようになる。

▶エメラルドに近づくと、いきなりカエルが……!

▲カエルを追って洞窟へ向かえ!

スイッチオン!

▲スイッチを押すと、次なるアクションステージ、サンドヒルへの通路が現れるのだ!

## いざサンドヒルへ!!

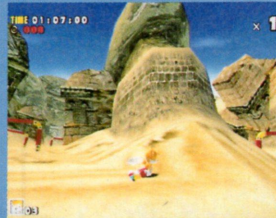
アクションステージ

# SANDHILL

サンドヒル

**テイルス編で初めて登場するサンドヒルは、ミスティックルーインの奥地にある砂の丘。このページでは、このステージならではの仕掛けや罠を、マップを交えて紹介していくぞ！**

## 砂の丘を一気に滑り降りる!!

このステージは、灼熱の太陽が照りつける砂の丘が舞台。この丘の頂上から、ふもとにあるカオスエメラルドを目指し、ボードに乗って一気に滑り降りるという爽快なステージになっているのだ。ただし、構成の似ているアイスキャップとは違い、かなり地形が起伏に富んでおり、障害物も多いので注意が必要だ。また、このステージ独自のギミックである、ゲートにも注目。右のカコミで詳しく紹介しているので参考にしてほしい。

▲フィールドもかなり広く、分岐もある自由度の高いアクションステージだ。

### 注目 ゲートを連続してくぐれば高得点!!

▲うまくゴールまで通過し続けることができれば、かなりの高得点を得ることができるぞ！

このフィールドに点在しているゲートを連続して通過すれば「連続して通過したゲートの数×10」という計算式で得点が倍増していくぞ。最高得点を目指せ！

## スタートする前に覚えておきたい知識

### アイスキャップのスノーボードと要領はいっしょなのだ

ボードの基本操作は、アナログキーとジャンプボタンのシンプル操作。以前に攻略した、アイスキャップをクリアしているならば、まず問題なくクリアできるはずだ。ただし、このステージだけの仕掛けや罠も多いので決して油断しないように。また、このステージではリングがいっさい登場しないので、目の前のゲートだけを目指して、滑るように心がけよう。

◀障害物に当たっても、タイムが減るだけで、ワンミスにはならないことを覚えておこう。

#### テクニック その1 スピードを出したいときは…

蛇行走行するよりもまっすぐ走った方が、スピードが出るので、極力曲がらないように心がけよう。また、走行中、キーを下に入れるとブレーキが掛かるぞ。

▲必要以上にアナログキーに触れていると、いつの間にか失速していることもあるので注意。

#### テクニック その2 ダッシュパネルを有効に使う

ダッシュパネルは、踏むと一時的にスピードが加速する装置。タイムを縮めるには欠かせない装置なので、設置されている場所をいち早く覚えたいところだ。

▲すべる方向を自動修正してくれる、という特徴もある。パニックになった時にも役に立つぞ。

### 行く手を阻む障害物たち

サンドヒルは、実に多くの障害物が登場する。ここでは、その障害物の種類と特徴を紹介していこう。これらを把握すれば、タイムが縮むこと間違いナシ！

#### 落石

フィールドを囲む崖から落ちてくるので、端をすべっているときは注意が必要だ。当たると、大幅なタイムロスになってしまうぞ！

▲端を滑るときは警戒せよ。

#### 地面から出現する大きな岩

いきなり、地面から生えるように出現するので、かなりビックリする。パニックにならず落ち着いて避けていこう。

▲方向キーの倒しすぎに注意。

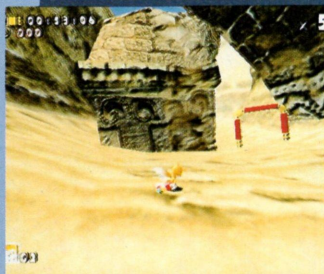
#### 蛇の石像

突然地面から現れては潜っていくヘビのような石。めったに当たる事はない。が、砂ぼこりで視界が悪くなることがあるので注意したい。

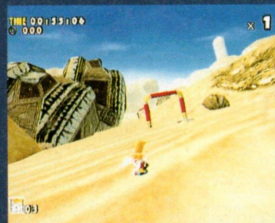
▲見た目はかなり豪快！

# SANDHILL MAP攻略

サンドヒルの全貌を、マップで紹介！ タイムアタック時などに役立ててほしい。

## ゲート数は少ないが失敗も少ないオススメコース

▲途中、地面から出現する岩に注意！

ゴール手前の分岐は、右か左か迷うところ。左のコースは、ゲート数が若干、右のコースよりも少ないぶん、障害物も少なく、比較的楽に通り抜けられるのだ。腕に自信のない人や、確実に得点をモノにしたい人はこちらのコースを選ぼう。

## 巨大な岩が落ちる落石ゾーン

▲この落石ゾーンあたりから、フィールドの右側へと移動していこう。

このエリア付近は、左の崖の部分から、大きな岩が数個落ちてくる。かなり大きい岩なので少しビックリするが、落ち着いてかわせば、とくに問題なく通り抜けられるハズだ。ジャンプなどを使う必要はまったくないぞ。

## 障害物が多い難解なコース

▲細かな岩がかなりいやらしい。うまく操作しないと簡単に当たってしまうぞ！

こちらのコースは、小さな岩などがゴロゴロしている上に、地面の起伏も右のコースより激しい。だからといって、ゲートの数が右のコースより多いわけではない。腕に自信のある上級者用のコースといえるだろう。

## 蛇の石像多発ゾーン、注意せよ！

▲この蛇の石像が出現中に接近していると、視界が悪くなる。

前半の左側の崖付近には、蛇の石像が多発する。この石そのものに当たることはほとんどなく、強気で滑っていけるのだが、この石が巻き起こす砂ぼこりには注意が必要。接近しているときにこのほこりをかぶると、視界が悪くなる場合があるからだ。

ゴール

進行方向

スタート

岩

ゲート

ジャンプ台

## ゲート数は多いが障害物も多いテクニカルコース

▲こちらはタイムトライアル用コース!?

道幅が狭く、その上地面の起伏が激しいものの、ゲートの数が左のコースより2個多い。その上、ダッシュパネルが設置されているため、うまく通ればスコアもタイムも左のコースを上まわることができる！ 自信があるならこちらを選ぼう。

## 突然現れる石板に注意!!

▲周りを気にせず、ゲートだけを見つめて、走り抜け!!

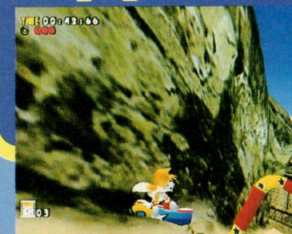
この付近には、突然地面から現れる、石板(のようなもの)がたくさん出現する。しかしこの石板は、ゲートの前などには現れないので、何も考えずにゲートを目指していけば、問題なく走り抜けられるハズ。強気で行こう。

## 障害物が少ないのでオススメ

▲入り口付近がやや狭いので、その点だけ注意して滑っていこう。

こちらのコースは障害物もほとんどなく、地形の起伏も激しくないので、快適に通り抜けることができる。落ち着いてゲートをくぐっていけば、特に問題はないハズ。途中にある、ダッシュパネルもしっかり踏んでいこう。

## CHECK POINT 障害物に当たってしまったら

うっかり、障害物に当たってしまった場合、そのまま坂を下ってスピードが増すのを待つより、ジャンプして勢いをつけた方が、早くスピードがつくぞ！ 覚えておこう。

◀岩に当たって、あらぬ方向を向いてしまった時も、ジャンプをすれば、ある程度の軌道修正をしてくれる。

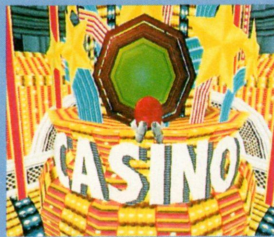
アクションステージ

# CASINOPOLIS カジノポリス

ステーションスクエアと同じく、このカジノポリスの目的もマスターエメラルドのかけら集め。ここでは、かけらの入手法とステージのポイントを、マップをふまえつつ攻略する！

KNUCKLES編

## マスターエメラルドのかけらを3つ集めろ!!

ステーションスクエアをクリアすると、日が暮れて夜になる。すると、ホテルや駅にあるカジノポリスへ続いているドアを通ることができるのだ。ただし、カジノポリス内部への扉は故障中なので、そのままでは入ることはできない。この扉は、ソニックで来た時と同様に、ネオンの中央にある大きなボタンを押せば開くようになるのだ。滑空飛行を上手く使うのがポイント。

▲近くにある看板から滑空飛行でボタンに体当たりすれば、スイッチが入る。

### 登場するキャラクター

**スパナ**

常に空中に停止していて、近づくと電撃攻撃をしてくる。エメラルドレーダーが反応していない時以外は、無視が得策。

**海賊人形**

２Ｆにある海賊船の上を徘徊する人形。攻撃はしてこないものの、触れるとダメージを受けるので注意が必要。

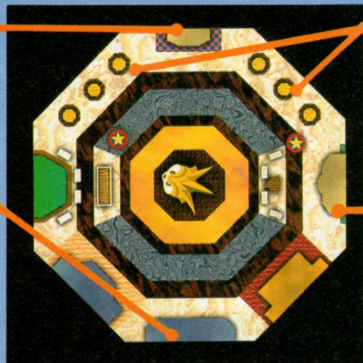
## CASINOPOLIS MAP攻略

エメラルドは毎回出現位置が変わるので、スミズミまでチェックすることが大切だぞ。

**シャワー室**

内部にある個室に入ると、暖かいシャワーを浴びることができる。エメラルドが隠れている場合もあるので注意。

**インフォメーション**

カジノポリスの簡単なマップを見ることができる。カウンターのウラにエメラルドがあることも。

**スロットマシン**

このスロットマシンで遊ぶことはできないが、体当たりをするとリングが数個出現する。リングを集めたいときに、重宝するぞ！

**金　庫**

メダルが詰まった金庫。ここにもエメラルドがある場合があるので要チェックだ。また、バリアなどのアイテムボックスもあるぞ。

### 黄金のソニック像は破壊可能!!

カジノポリスの中央にドンと置いてある黄金のソニック像は、一見破壊不可能なように見える。だが、像の足にある赤い亀裂部分を攻撃すると、簡単に破壊可能なのだ。

▶この赤く光る亀裂にパンチすると簡単に壊れる。エメラルドが中に隠されている場合もあるので要チェック！

一発で粉々に!!

## 1F 隅々までチェックしよう

カジノポリスは、大きなドーム状の形をしていて、大きく１Ｆと２Ｆに分かれる構造になっている。１Ｆには、シャワー室や金庫などの個室や、中央の黄金のソニック像、看板のウラなどにエメラルドのかけらが隠されている事がある。その他、敵が隠し持っていることもあるので、注意が必要だ。エメラルドレーダーをよく見て行動すれば、必ず見つかるはずだ。

◀エメラルドは意外なところにあるので注意。

### スプリングで2Fへ飛べ!!

１Ｆから２Ｆに移動するには、ところどころに設置してあるスプリングを使えば簡単に行ける。また、インフォメーション前にあるロープを登っていくことでも、２Ｆに行くことができるぞ。２Ｆのマップは、次ページに掲載しているので参考に。

▶スプリングが2Fへの一番の早道なのだ！

# 2F 常に位置を把握しておこう

2Fには、海賊船や黄金のライオン像など、派手なオブジェが目立つ。大きな仕掛けや、スプリングなどのギミックも多いので注意が必要だ。また、中央部分は、大きな吹き抜けになっている。マップを確認しながら、常に自分の位置を把握しておこう。

## ライオンの口にも注意!!

▲口の中に入ったら、ライオンの口に挟まれる前に、素早く脱出せよ!!

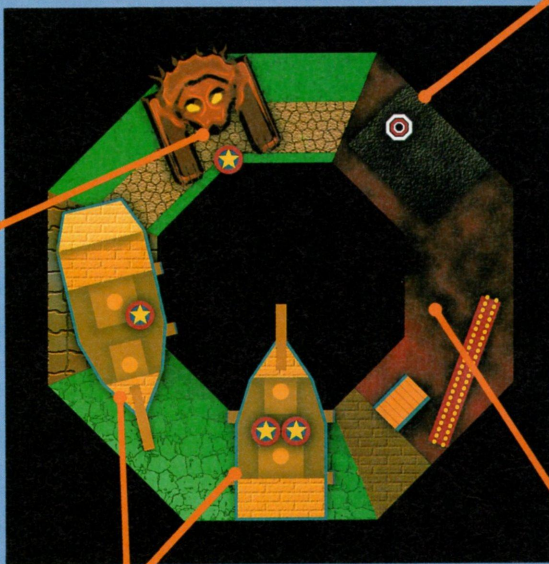
ライオン像の口の中にエメラルドが置いてある場合があるので、要チェック。この場合、ライオン像の前のスプリングを使えば、取ることが可能だ。

## 屋上から侵入せよ!!

この建物は、屋上の入り口から中に入ることができる。屋上は、船のマストのてっぺんから滑空で飛んでいくか、建物前のタルを踏めば行くことができる。内部には、1UPがあるので忘れずにGETしよう。

▲このスイッチを押せば、入り口が開く。

▲柱をよじ登り、回る歯車の上をつたって行けば……。

▲歯車の上に1UPが…！逃さずGET!!

## 海賊船には危険がいっぱい!!

### マストに登ろう!!

2Fには、大胆にも大きな海賊船が2隻、ドンと設置されている。この海賊船には、それぞれマストが2本ついていて、そこから天井の骨組みに登ることが可能になっているぞ(下のカコミ参照)。マストに登るためには、船の上に設置されているスプリングを使えば、簡単に登ることが可能だ。また片方の船は、ところどころ炎が吹き出ている場所があり、触れるとダメージを受けるので注意。ちなみに、エメラルドは海賊人形が隠し持っていることもあるぞ！

▲船の側面から出ている大砲は、近づくとすごい勢いで吹っ飛ばされるぞ！

▲マストの上に、海賊の頭領らしき海賊人形が。ただし動きは他と変わらず…。

▲マストをよじ登って、てっぺんまで行くと……。

▲天井の骨組みの上に移動できるのだ。足場はかなり狭いぞ！

## スパナがウジャウジャ!!

カウボーイ姿の女の子をデザインした、ネオンのカンバンの前には、敵キャラのスパナがウジャウジャと群をなしている。エメラルドゲージの反応がない場合は、無視しても構わない。しかし反応のある場合は、この群の中の一匹が隠し持っている可能性がかなり大きいので、一匹ずつ倒していこう。この時は、パンチではなく、スピンアタックが有効だ。

▶ゲージが反応しているなら、間違いなくこの群の中にエメラルドのかけらが！

## CHECK POINT 天井付近のアイテムたちを見逃すな!

天井付近には、4本の柱が天井の中心に向かって交差するように伸びている。この骨組みの上には、リングボックスが3つと1UPが置いてあるので要チェックだ。場合によっては、エメラルドのかけらが置いてあることもあるので、必ず一度は登って確認しておくようにしよう。また、この位置は、自分視点でカジノポリス全体を見回す絶好のポイントでもある。

▶1UPは、4本の骨組みがクロスしている場所にある。かなり目立つところなので簡単に見つかるハズ。

## CHECK POINT 迷ったらヒントボール

どうしても、エメラルドのかけらが見つからない場合は、パレス内のヒントボールを頼ってみよう。エメラルドのある方向を教えてくれるぞ！

▼ヒントボールは、至る所に浮いているぞ！

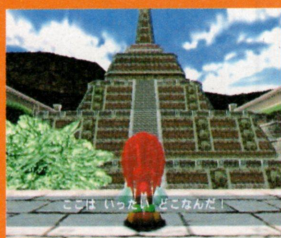
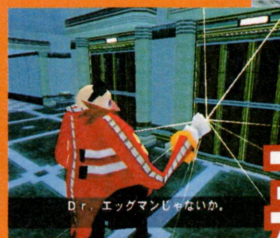
▼「こっちよ！」というコメントの後……。
▲エメラルドの方向に飛んでいくぞ。

VS. BOSS

# カオスとナックルズ、ついに対決!

# CHAOS2 カオス2 〜ナックルズ編〜

## エッグマンを追ってエレベーターへ!

カジノポリスでマスターエメラルドのかけらを集めると、突然ナックルズは、不思議な光に包まれ、見知らぬ神殿がそびえる見たこともない街に立つことになる。まずは街の出口に向かい、謎の少女と老人の会話を聞こう。この話が終わると、またもナックルズは光に包まれ、元のカジノ街に戻ってくる。この後、ホテルに行けば、輝く宝石を握ったDr.エッグマンと遭遇するぞ。エッグマンの後を追い、エレベーターに乗れば、カオスとの対決が待っているのだ!

▲気付くと謎の神殿の前。ナックルズはなぜかこの街に懐かしさを感じることに。

▲ホテルに入ると、Dr.エッグマンとバッタリ! 後を追え!

## カオス2の攻撃パターン

カオス2の攻撃パターンは、大きく分けて3つある。ここでは、その攻撃の特徴と、対処の方法をそれぞれ紹介していこう。これらの3つの技に対処できるようになれば、この戦いはもらったも同然だぞ!!

◀カオス2戦は、相手の攻撃のスキを突く戦い方が理想的。相手から目を離すな!!

### ❶2段パンチ

単純なパンチ攻撃だが、リーチがあるので油断はできない。ちなみに、この攻撃のあとカオス2にスキができるので、すかさず攻撃するように。

◀いつでも避けられるように、常に左右に走り回っていよう。避けたあとは攻撃を忘れずに。

### ❷全身ボール攻撃

体を大きな玉に変化させて、弾みながら攻撃するパターン。動きは遅いので避けるのは簡単だ。変身が解けた後、少しスキができるので攻撃のチャンス。

◀この間はこちらの攻撃を受け付けないので、変身が解かれるまで待とう。

### ❸分裂ボール攻撃

体を無数の水の玉に分裂させ、一気に近づいてくる。この攻撃は、左右に避けるよりジャンプ&滑空飛行で後ろに回り込む方が得策だ。

◀この攻撃も、こちらの攻撃をまったく受けつけない。裏に回ってやり過ごすしかないぞ。

## ナックルズ必勝法 カオス2の動きをよく見れば楽勝!!

カオス2の最大の特徴は、正面からの攻撃をまったく受けつけない、ということ。だがその反面、正面以外の横や後ろからの攻撃には弱いので、相手の攻撃のスキに滑空飛行などで後ろに回り、カオス2の背中側から攻撃していけば、確実にダメージを与えられる。

カオス2の動きは全体的に遅いので、動きをよく見て冷静に対処すれば、簡単に倒せるハズだ。

▲正面からの攻撃は、すべて受け止められてしまう。あきらめて、相手の攻撃のスキを突こう。

▲戦闘が開始されたら、最優先でリングを拾い、相手の攻撃に備えよう。

▲滑空飛行は、カオス2の背後に回るために必要不可欠だぞ!

アクションステージ

# TWINKLE PARK トゥインクルパーク

ソニックに出会ったエミーは、彼を強引にトゥインクルパークの中へ。だが、中でソニックとはぐれてしまう。エッグマンのロボット「ZERO」に追いかけられながら、1人でゴールを目指すのだ！

AMY編

## 「ZERO」から逃げて風船につかまれ！

エミーは、エッグキャリアから落ちてきた小鳥をエッグマンのロボット「ZERO」から守るため、ACTステージ上にある風船を使って逃げることが目的だ。ステージのマップを参考にしつつ、「ZERO」の猛追を振り切ろう。

◀ZEROはどこまでも追いかけてくるぞ。

### 登場する敵キャラクター

**キキ**

エミーを見つけると、爆弾を放り投げてくるサル型のロボット。

**ブヨン**

身体を伸び縮みさせながら近づいてくる。弱点は一番上の部分だ。

## PLAYの前にエミーの基本動作をチェック!

### ハンマー攻撃 Bor Xボタン

ピコピコハンマーで、目の前の敵を攻撃する。リーチが長いため、多少遠くにいる敵も倒すことができるぞ。また、ハンマーでアイテムなどを取ることが可能だ。チョコマカ動く動物たちは、ハンマーを使ってすばやく回収しよう。

▶遠くのアイテムはハンマーで取れ。

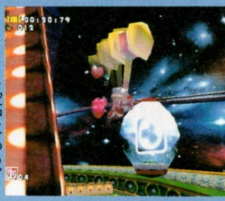
### ハンマージャンプ 走り中にBor Xボタン

ハンマージャンプは、ハンマーを地面に叩きつけて、通常よりも高くジャンプしながら攻撃する。これを使えば、普通では行けそうにない場所にも移動することができるぞ。ただし、ジャンプの軌道が独特なので、慣れるのに時間がかかるだろう。

▶放物線を描きながら振りおろす。

### ジャンプアタック ジャンプ中にBor Xボタン

ジャンプ中にⒷまたはⓍボタンを押すと、空中で前転しながらハンマーで攻撃することができる。ハンマージャンプのように高く飛べないが、ジャンプの軌道がわかりやすいため、ハンマージャンプよりも扱いやすい。

▶空中にあるアイテムは、この技で。

### CHECK POINT すばやくダッシュするには?

エミーは、ダッシュ状態になる時間が他のキャラよりも長い。すばやく走り出すためには、1度ジャンプしてから走りだそう。

▲これでハンマージャンプも簡単に。

### CHECK POINT 「ZERO」の行動パターンを見切れ!

ZEROは、エッグキャリアから逃げ出した小鳥を回収するために派遣されたロボットだ。そのため、小鳥を守っているエミーをひたすら追いかけ、ロックオンや衝撃波などの攻撃を仕掛けてくるぞ。余計なダメージを受けないためにも、ZEROの行動パターンを把握しておくことが必要。ここでは、ZEROの攻撃パターンを紹介していくぞ。

◀エミーの後ろをひたすら追いかけてくる。

▶ピコピコハンマーでZEROを転ばせろ！

#### ZEROの攻撃パターン

**①ロックオン**

エミーに近づくと、レーザーを発射してロックオンする。この行動自体に攻撃力はないが、この後ロケットパンチが飛んでくるぞ。

◀ロックオンされたら走って逃げろ。

**②ロケットパンチ**

ワイヤーのついたパンチが、エミー目がけて発射される。だが、リーチが短いので間合いを広げれば攻撃を避けることが可能だ。

◀左右に移動して回避しよう。

**③衝撃波**

ZEROが床を叩き、その反動で出た衝撃で攻撃する技。ZEROを中心に360度広がるぞ。ジャンプすれば、攻撃を受けることはない。

◀床を叩いたら、すぐにジャンプ！

# TWINKLE PARK MAP攻略

スイッチやミラールームなど、各種ギミックを使用して先へと進んでいくのだ。

## スタート直後は右下に

ゲームを開始すると、広場からスタートする。ここでは、3つのスイッチを押して先に進むことになる。この時、正面にあるスイッチへ向かわず、右下へ移動して右回りにスイッチを押していこう。すると、ジャマなZEROを出現させずに扉を開くことができるのだ。

▼真っ直ぐ進むと、ZEROが出現してしまうぞ。

▲ゲーム開始後は、階段を降りてすぐに右下へ移動しよう。

## ミラールームでは外を見て操作せよ

このゾーンは鏡の反射があり、通路が上下に映っている。操作する時は、手前から2番めの通路を見ること。ここに操作しているエミーがいるのだ。バリアを取っていれば、より見分けやすいぞ。

▲バリアは本物のエミーにしか映らない。これで見極めよう。

## カガミの中の落とし穴には注意!

このゾーンもミラールームだ。手前にある通路は何も異変はないが、鏡の部分を見ると落とし穴があることがわかる。ここに足を踏み入れるとダウン状態になるので、ジャンプで避けて通ろう。

▲リングが置いてあるが、欲を出さずに回避すること。

## ハンマージャンプを使って進め!

このゾーンは、カガミ張りの部屋を突き進むことになる。通路の真ん中には鉄球があり、通る時非常に邪魔だ。ハンマージャンプを使えば、鉄球の上を飛び越えて進むことができるので、ぜひ試してみてほしい。

▼ハンマージャンプは、鉄球のはるか上を飛んでいくぞ。

◀通路の端に寄って突き進むという手も。

## ハンマーを使ってすばやくゴールしよう!

エミーのゴールである風船は、キキたちに囲まれている。攻撃を受けずにゴールするには、ハンマーを使うこと。リーチが長いので、遠くからでもゴールすることができるぞ。

▼風船をハンマーで攻撃すれば、ゴールしたことになるぞ。

▲バクダンを多数放り投げてくるぞ。

## ドラム缶の中に入って「ZERO」から逃げろ!

ここにはドラム缶があり、この中に隠れることで、ZEROからの追撃をかわすことができるのだ。だが、隠れるとZEROが衝撃波を出しやすくなるので、注意すること。

◀ドラム缶に入りつつ、移動することができるぞ。

いよいよゲームも佳境に!! キミは最強生物になれるか!?

# セヴンスクロス

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円
●NEC ホームエレクトロニクス ●S·RPG ●使用ブロック数172



攻略第3回めの今回は、終盤の鳥類／哺乳類エリアをMAP&敵データで徹底攻略!! さらに、エンディング直前までの物語の流れをズバリ紹介していく。また、電ドリ編集部が独自の調査で発見した、隠し生物を大公開、絶対に見逃すな！

## 鳥類/哺乳類エリアをMAP&データで攻略!!

鳥類エリアは地形が入り組んでいるうえ、似たような風景ばかりで非常に迷いやすい。方位計とMAPを参考に進もう。また、ここの敵は「射撃」属性の攻撃に弱い。射撃攻撃が可能な腕を持っているのなら、迷わず装備しておきたい。

※MAP上のアルファベットAとA'、BとB'、CとC'、DとD'、EとE'、FとF'、GとG'はそれぞれ対応していることを表しています。

北 西 東 南

無脊椎エリアへの石碑
爬虫類エリアへの石碑

### 浮遊可能な脚があれば Ⓔを進もう!!

Dを進んでも、結局同じ場所（守護生物のいるフィールド）に行き着くのだが、浮遊可能な脚（Lv23、29）を獲得済みならば上のMAPのEを通ろう。敵との戦闘が避けられ、HP/EPを十分回復した状態で守護生物戦に挑むことができるぞ。

## エリア内生物図鑑

### ブンチョウ ［進化経験値2］

非常に臆病な性格の持ち主。攻撃手段を持っていないので、逃げ回っている。

| 棲息地域 | 攻撃属性 | |
|---|---|---|
| FORD<br>PLAIN<br>SWAMP<br>SLOPE<br>FLOAT | 有効 射撃 風 | 不利 打撃 雷 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 7 | 12 | 6 |
| FI | HC | NB |
| 8 | 0 | 0 |

### オナガ ［進化経験値5］

好戦的だが非常に臆病。そのため、プレイヤーの攻撃を受けると、一目散に逃げ出す。

| 棲息地域 | 攻撃属性 | |
|---|---|---|
| FORD<br>PLAIN<br>SWAMP<br>SLOPE<br>FLOAT | 有効 射撃 風 | 不利 打撃 雷 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 8 | 4 | 17 |
| FI | HC | NB |
| 6 | 3 | 0 |

### ハト ［進化経験値7］

極めて好戦的。プレイヤーを見つけると、われさきに襲いかかってくる。要注意!!

| 棲息地域 | 攻撃属性 | |
|---|---|---|
| FORD<br>PLAIN<br>SWAMP<br>SLOPE<br>FLOAT | 有効 射撃 風 | 不利 打撃 雷 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 10 | 7 | 10 |
| FI | HC | NB |
| 11 | 1 | 1 |

### ツル ［進化経験値8］

好戦的で、回り込んで攻撃を仕掛けてくるが、移動速度が遅い。接近される前に倒してしまおう。

| 棲息地域 | 攻撃属性 | |
|---|---|---|
| FORD<br>PLAIN<br>SWAMP<br>SLOPE<br>FLOAT | 有効 射撃 風 | 不利 打撃 雷 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 14 | 15 | 8 |
| FI | HC | NB |
| 9 | 0 | 2 |

**背袋（せぶくろ）ちぇっく** 射撃属性を持つ腕でオススメなのは、だんぜんLv26の「LASER HORSE」。なぜなら、この腕は射撃属性の腕の中で最も攻撃力が高いからだ。もし獲得しているのなら、すぐに装着しよう。また攻撃力は劣るが、Lv20の「HAMMER HARE」は攻撃可能な範囲が腕の中で最も広い。攻撃力が800以上なら装備すれば、無敵となるだろう。

## エリア内植物／貝一覧表

| 番号 | 効果 |
|---|---|
| ① | HP最大値を10増加 |
| ② | DF（防御力）が2増加 |
| ③ | INT（知力）が2増加 |
| ④ | 体成分PR/18、CA/12、HC/2、NB/4増加 |
| ⑤ | POISON、TOXIN状態を回復 |
| ⑥ | HEAL（治癒力）が2増加 |
| ⑦ | EVP（進化経験値）が10増加 |
| ⑧ | 体成分WA/18、FI/25増加 |
| ⑨ | POISON、TOXIN状態を回復 |
| ⑩ | DEX（器用さ）が2増加 |

## ダチョウ

［進化経験値 10］

プレイヤーの周りを回る習性がある。回っている間は無防備なので、このスキに攻撃だ。

| 棲息地域 | 攻撃属性 | | | |
|---|---|---|---|---|
| FORD<br>PLAIN<br>SWAMP<br>SLOPE | 有効 | 射撃<br>風 | 不利 | 打撃<br>雷 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 8 | 11 | 12 |
| FI | HC | NB |
| 16 | 0 | 3 |

## 鳥類エリア 守護生物 タカ

［進化経験値 70］

タカのEX-POWERは、遠くにいるほど威力が増す。移動速度の高い脚で、一気に間合いを詰め、お供を倒してから、タカを撃破していこう。

| 棲息地域 | 攻撃属性 | | | |
|---|---|---|---|---|
| FORD<br>PLAIN<br>SWAMP<br>SLOPE<br>FLOAT | 有効 | 射撃 | 不利 | 打撃<br>雷<br>火<br>水 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 40 | 45 | 35 |
| FI | HC | NB |
| 40 | 10 | 10 |

▶防御力が500以上あれば問題ないだろう。無視してガンガン攻撃!!

◀この攻撃をどれだけ受けないかが、タカ戦でのカギとなる。

**背袋（せぶくろ）ちぇっく**

守護生物戦に登場するザコは、ブンチョウを除いて非常に好戦的。そのため、攻撃を仕掛けるたびに守護生物とプレイヤーの間によく割り込んでくる。特にダチョウは陸を移動するので非常に邪魔なはず。なので、タカとの間合いを詰めたら、広範囲に攻撃できるEX-POWERを連続で唱えるなどして、ザコを一掃していくのだ。

# 哺乳類エリア

いよいよファイナルとなる“哺乳類エリア”。ここは、アフリカのサバンナ草原のようなエリアで見通しがよく、敵の位置が非常に把握しやすい。だが、逆に身を隠す場所が少ないので、知らず知らずに背後から攻撃をされたり、囲まれたりしてしまう。当然、最後のエリアだけに敵は非常に強い（ザコキャラの中には、無脊椎エリアの守護生物より強い生物も……）。ちょっとしたミスが命取りになってしまうぞ。気を引き締めていこう!!

北　西　東　南

無脊椎エリアへの石碑

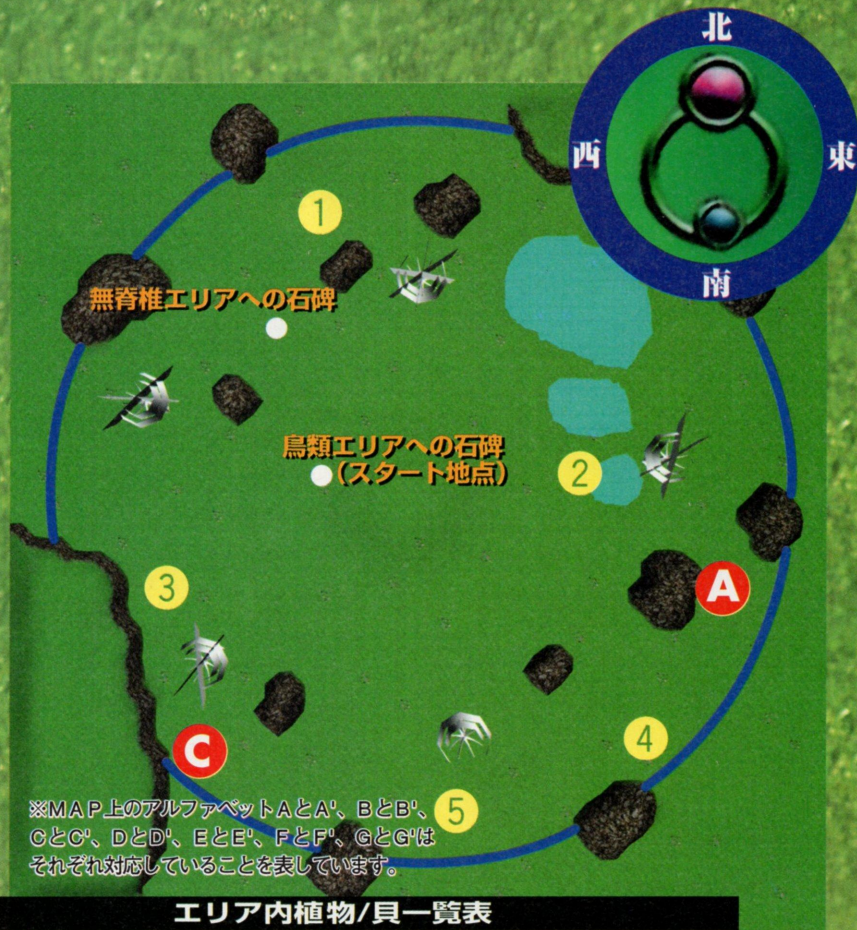
鳥類エリアへの石碑（スタート地点）

※MAP上のアルファベットAとA'、BとB'、CとC'、DとD'、EとE'、FとF'、GとG'はそれぞれ対応していることを表しています。

## 見えない壁で囲まれている当エリア

哺乳類エリアは岩壁などで囲まれていないため、どこまでも行けそうに見える。だが、実は結界のような見えない壁でぐるりと囲まれており(掲載しているMAPの青い線がみえない壁)、その先のフィールドへは進むことはできない。

特にこの見えない壁に触れたからといってダメージを受けたり、"POISON/TOXIN"になったりはしないが、壁に行く手を阻まれている間に敵に囲まれるなんてことがよくある。なので、見えない壁の領域をちゃんと把握するか、なるべくフィールドの中央部分で戦うように心掛けるといいだろう。

▲▶壁際で敵に囲まれると後ろに逃げられず、複数の敵を相手にするハメに……。

エリア内植物/貝一覧表

| 番号 | 効果 | 番号 | 効果 |
|---|---|---|---|
| ① | E・AT（EX-POWER攻撃力）が2増加 | ⑧ | 体成分WA/28、PR/3、CA/11、HC/4、NB/7増加 |
| ② | POISON、TOXIN状態を回復 | ⑨ | DEX（器用さ）が2増加 |
| ③ | AT（攻撃力）が2増加 | ⑩ | 体成分WA/28、PR/3、CA/11、HC/4、NB/7増加 |
| ④ | INT（知力）が2増加 | ⑪ | 体成分CA/5、FI/32、HC/7、NB/4 |
| ⑤ | 体成分CA/5、FI/32、HC/7、NB/4 | ⑫ | DEX器用さ）が2増加 |
| ⑥ | DEF（防御力）が2増加 | ⑬ | EVP（進化経験値）が10増加 |
| ⑦ | HEAL（治癒力）が2増加 | | |

## エリア内生物図鑑

### ネズミ

積極的に攻撃を仕掛けてくるが、1度ダメージを受けるとまっしぐらに逃げ出す。

［進化経験値6］

| 棲息地域 | 攻撃属性 有効 | 攻撃属性 不利 |
|---|---|---|
| FORD PLAIN SLOPE | 斬る 火 | 射撃 風 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 13 | 12 | 19 |
| FI | HC | NB |
| 6 | 2 | 0 |

### カンガルー

［進化経験値8］

好戦的。遠距離攻撃は持っていないが、カンガルーキック（近接攻撃）は強烈!!

| 棲息地域 | 攻撃属性 有効 | 攻撃属性 不利 |
|---|---|---|
| FORD PLAIN SLOPE | 斬る 火 | 射撃 風 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 8 | 20 | 11 |
| FI | HC | NB |
| 23 | 0 | 3 |

### 毒 サル

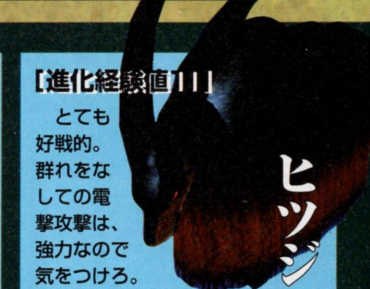
［進化経験値10］

好戦的で、回り込んで攻撃をしてくる。知らないうちに背後から、遠距離攻撃をされることがあるので注意。

| 棲息地域 | 攻撃属性 有効 | 攻撃属性 不利 |
|---|---|---|
| FORD PLAIN SLOPE | 斬る 火 | 射撃 風 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 21 | 21 | 14 |
| FI | HC | NB |
| 17 | 2 | 2 |

### ヒツジ

［進化経験値11］

とても好戦的。群れをなしての電撃攻撃は、強力なので気をつけろ。

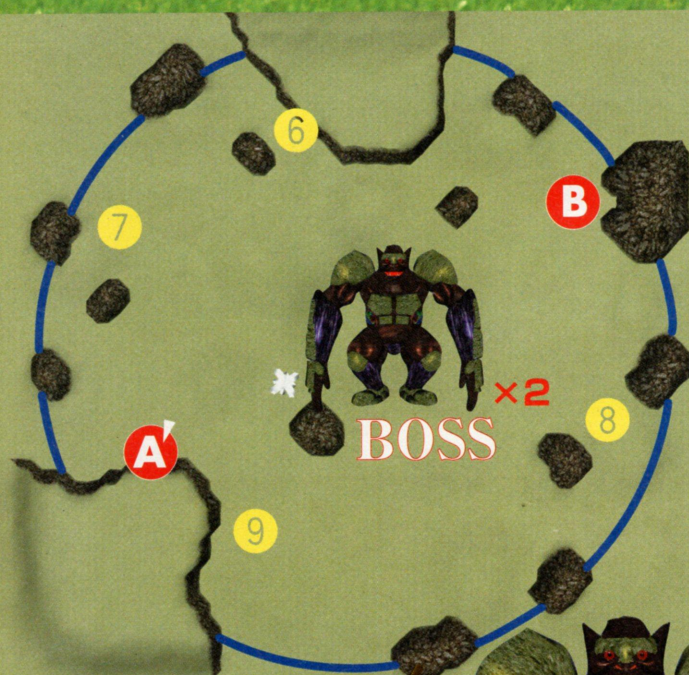
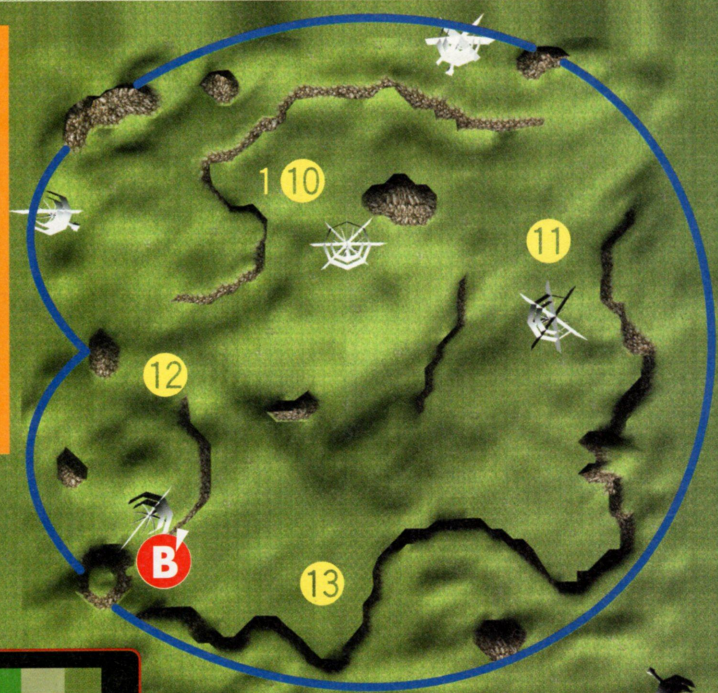
| 棲息地域 | 攻撃属性 有効 | 攻撃属性 不利 |
|---|---|---|
| FORD PLAIN SLOPE | 斬る 火 | 射撃 風 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 20 | 16 | 24 |
| FI | HC | NB |
| 15 | 4 | 2 |

**背袋（せぶくろ）ちぇっく**　さすが最終エリアだけに、特殊な体成分である"HC"と"NBIO"も敵や植物などからガンガン摂取できる。しかも1度にたくさん獲得可能なので、今まで変異不可能だった形態に変われるようになるはず。このエリアの序盤あたりで現状で最強の形態になれるようにしておこう。きっと後々楽になるぞ……。

# 守護生物はどこにいる？

今までの守護生物は、各エリアの1番奥のフィールドに行けば、何の苦労もなしに出会うことができた。しかし、このエリアの守護生物はA→A、B→Bと進み、最奥のフィールドに入ってもまったく現れる気配がない。結論から言うとA→A'、B→B'、B'→Bと進めば、下のMAPに守護生物“ゴリラ”が出現する。つまり守護生物に出会うには、いったん右のMAPのフィールドに足を踏み入れ、その後戻る必要があるのだ。

▲1度出現させてしまえば、戦闘を回避しても下のMAPに行けばいつでも（倒すまで）現れる。

## 最終エリア“哺乳類エリア”の守護生物を倒した後には、いったい何が・・・

惑星上に存在する6つのエリアの頂点“哺乳類エリア”。そのエリアの最強生物である守護生物を倒しても、これといった変化は起こらない。しかし、ここで再びB→B'と進むと、ある生命体との再会を果たすこととなる。その生命体とは……。

守護生物撃破後の展開については、次ページで解説する。いったい、この先何が待ち構えているのか……!?

次ページで紹介する

## 毒 トラ

**［進化経験値13］**

ザコの中では、惑星最強の生物。極めて好戦的で相当能力が高くないと……。

| 棲息地域 | 攻撃属性 | | | |
|---|---|---|---|---|
| FORD<br>PLAIN<br>SLOPE | 有効 | 斬る<br>火 | 不利 | 射撃<br>風 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 24 | 25 | 21 |
| FI | HC | NB |
| 22 | 6 | 6 |

## 哺乳類エリア 守護生物 ゴリラ

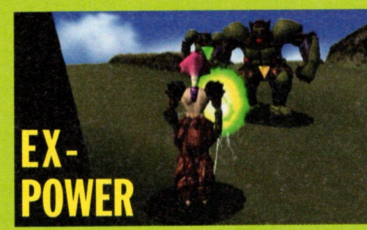
**［進化経験値80］**

| 棲息地域 | 攻撃属性 | | | |
|---|---|---|---|---|
| FORD<br>SWAMP<br>PLAIN<br>SLOPE | 有効 | 斬る | 不利 | 射撃<br>雷<br>水<br>風 |

| 取得体成分 | | |
|---|---|---|
| WA | PR | CA |
| 50 | 50 | 50 |
| FI | HC | NB |
| 50 | 15 | 15 |

この守護生物は非常に攻撃力が高いが、防御力さえきちんと上昇（800以上）させておけば特に問題ない。敵の攻撃に耐えながら、1匹1匹確実に接近戦で倒していこう。なお、戦闘を楽にしたいのなら、お共のサルを最初に倒しておくといいだろう。

### 接近攻撃

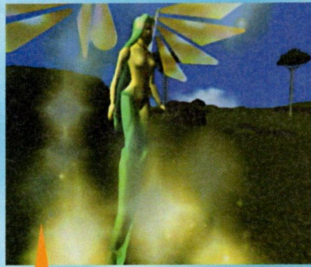
▶防御力が高ければ、前後挟まれて攻撃されてもへっちゃらだ。

◀知力が低い場合はかなりダメージを受ける。即接近せよ！

**背袋（せぶくろ）ちぇっく**

Vol. 4 の欄外で紹介した経験値稼ぎが、このエリアの守護生物でもできる。やり方：2匹いるうちの1匹を倒した状態で戦線を離脱する（他のフィールドへ移動）。そして再戦を挑むと、なぜかさっき倒したはずの守護生物が復活。再び敵を1匹だけ倒す、これを繰り返せば……一気に大量の経験値と体成分がゲットできるのだ。

# 哺乳類エリアには、まだ強い生物が存在した

守護生物を倒した後に、先程足を踏み入れたフィールド（前ページの右端のMAP）に戻ってみると……。

なんとそこに、両生類／爬虫類／鳥類エリアで殺戮を繰り返していた、天使のような生命体が空から舞い降りてくる。そして、プレイヤーの方を向いたかと思ったら、突如攻撃を仕掛けてくる!!

◀突然、現れた天使。その目的はプレイヤーキャラの抹殺なのだろうか!?

## Lv.30のパーツを持っているかで……

Lv30の４つのパーツを全部獲得した状態で、先のフィールドに進むと、天使との対決前に人間（？）の女性が現れる。彼女に対し、空から舞い降りてきた天使は容赦なく攻撃を仕掛ける。そして、ただ逃げるだけの無防備な彼女は、爆風に巻き込まれてしまう……。その後の展開は上記と同じなのだが、彼女はいったい何者なのか……。

▲▶歩いている女性に、攻撃を仕掛ける天使。爆発の直撃は免れたようだが……。そして、ひと通り攻撃が終わると、その矛先はプレイヤーに向けられる。

## ネオバイオノイド 天使

**［進化経験値200］**

まず天使の攻撃はEX-POWERなので、INT（知力）が重要ということを覚えておいてほしい。数値が低いと一撃で死ぬこともある。しっかり上げておこう。戦い方は、ダメージ覚悟で攻撃可能範囲まで近づき攻撃、やられそうになったら回復する。この繰り返しで地道に倒すのだ。

| 攻撃属性 | |
|---|---|
| 不利 | ・溶解<br>・射撃<br>・ビーム<br>・雷<br>・火<br>・水<br>・風 |
| 有利 | ・打撃 |

▼これと言った必勝法はない。天使より弱いモノが死に、強いモノだけが生き残れるのだ。

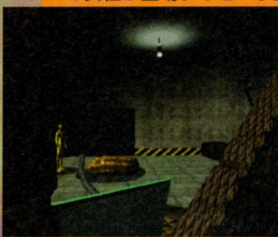
# 天使を撃破すると、謎の洞窟が現れた!!

熾烈な闘いの末、天使を撃破すると天使はトドメを刺された勢いで前方の岩壁に激突、そこに大きな穴を開ける。その天使の開けた穴は、どうも洞窟のように奥が深いよう。引きつけられるように中に入ると……。

なぜかそこは近代的な建物の内部!! そして、そこにはコンピュータらしい機械があり、モニターには……。

▶このコンピュータを検索することで、真の目的、今までの謎がすべてここに？

## エンディングは全部で3パターンある？

天使の対決前あたりから、進化の仕方によって物語の展開が変わってくる。まず判明しているのが、人間の女性が登場するという上記の展開。どうやら、ここで話は大きく二分されるようだ。さらに、女性が登場しない展開の後半で分岐があるらしく、確認されているモノだけでエンディングは３つ。なお残念ながら、分岐条件などを解説することはできない。ぜひともキミの目で確かめてほしい。

# 洞窟から出ると、骸骨マークの石碑が!!

すべての真相を知ったプレイヤーは再び建物の外へ。そして、穴の横（穴に向かって右）に不気味な骸骨マークの刻まれた石碑を発見する。プレイヤーが石碑に触れると、今までの石碑同様に輝きだし、転送の準備に入る。いったいどこにテレポートされるのか……。

▶いよいよ物語もクライマックス!!

キャラコンテスト開催中

大好評につき、「キャラコンテスト81万分の１の可能性」の応募締め切りを、１月25日→２月17日（必着）に延期します。なかなかお気に入りの形態ができなくて、応募を断念していた人や、一度送ったけどさらにいいキャラクターを創造したという人も、この機会に再チャレンジし↗

ヤンバルクイナ以来の新種発見?!

# 電ドリ編集部が独自にみつけた隠れ生物を公開!!

今回、血のにじむようなプレイの結果、隠れ生物の存在が明らかになった。そこで、それら生物の出現場所／状況を大公開する。どれも超強い生物ばかりだが、闘いを挑む価値はあり!!

## 植物型生物

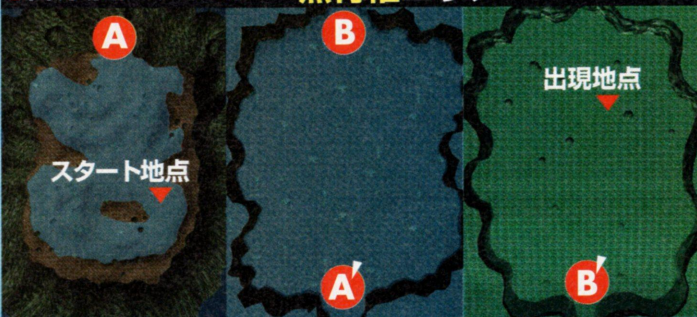
EX-POWERを得意とする、ランのような生命体。その美しい外見とは裏腹に、鬼のような攻撃を連発してくる。中途半端な能力で戦えば、一撃で秒殺されてしまうだろう。

▲攻撃"HIGH HEAL"の繰り返しが唯一の攻略法。EPが運命の別れ道……。

取得体成分

| WA | PR | CA |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
| FI | HC | NB |
| 0 | 0 | 999 |

**出現状況** 編集部では、すべてのパーツLvが2ケタ以上になっている時に出現

●出現場所への行き方 ―無脊椎エリア―

## 甲殻型生物

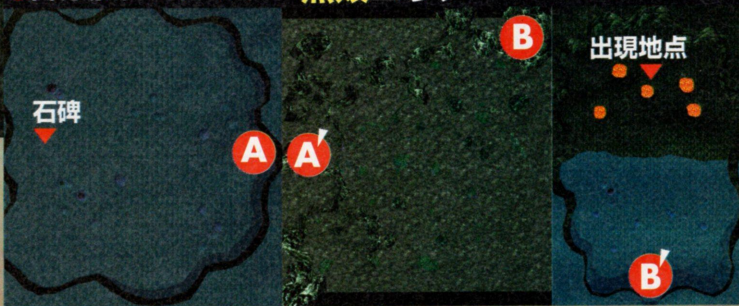
固い殻を背負ったヤドカリのような生物。植物型生物とは逆に接近攻撃が得意のようだ。この生物も攻撃→回復の繰り返し以外に、攻略法はないぞ。

◀この甲殻型生物は、逃げてもとことん追いかけてくるので結構やっかいだ。

取得体成分

| WA | PR | CA |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
| FI | HC | NB |
| 0 | 999 | 0 |

**出現状況** Lv.25のパーツを取得後、洞窟に入った時に出現（パーツの種類は関係ないと思われる）

●出現場所への行き方 ―魚類エリア―

## 昆虫型生物

見た目はバッタなのに、なぜか二足歩行。また華奢な体つきのわりに、能力はかなり高い。さらにこの生物に限り、他の生物と混合戦だぞ。ただし、この生物の出現条件はランダムのように思えるのだが…。キミは彼に会うことができるか？

取得体成分

| WA | PR | CA |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 150 |
| FI | HC | NB |
| 150 | 50 | 0 |

**出現状況** ランダム（低確率）みたいだが……

●出現場所への行き方 ―哺乳類エリア―

↘てみては？　応募方法は、自慢の形態がわかる画面をVHSまたは写真（写りが悪くてもキャラクターの形状が確認できればOK！）に撮り、それを住所、氏名、年齢、電話番号、各パーツのLv＋キャラの想い入れを書いたメモと一緒に、当編集部「81万分の1の可能性」係まで送ってください。各賞の発表はVol. 7で行ないます。

戦いのコツを伝授!!

# 戦国TURB

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円
●NECホームエレクトロニクス ●A・RPG ●使用ブロック数19 ●PP



みなさん、『TURB』をプレイしてますか？　ハマっていますか？　え、苦戦してる？　では、そんなアナタの戦を助けるべく、今回も重要ポイントを押さえて徹底攻略しちゃいます！

## ますます過酷になる戦の中盤戦をサポート！

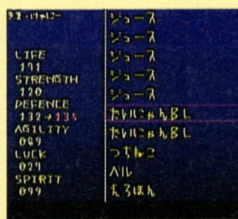
ねこ軍の隊長となったじのちゃんは、バッタバッタと敵を切り倒して、ついにひつじ軍本拠地目前までたどり着きました。しかし、敵の攻撃はますますし烈になり、一筋縄じゃ勝てません。

というわけで、今回は幻の白たいにゃんを発見する第6話から、エイリアン軍団登場の第9話までを、データ＆ポイントで攻略しちゃいます。そして、恒例の「黒柳さんのお部屋」では、なんと今回人生相談まである充実っぷり！　こりゃ1文字たりとも見逃せませんよ！！

◀妖精を食べまくってしっかりパワーアップしておけば、スイスイとステージを進んでいくことができるのだ。メンドくさがらずに、地道な努力をすることが大切なのです。

### 忘れちゃいけない3カ条

#### 1 妖精でパワーアップ

妖精たいにゃんは色によって、HPの最大値を上げたり、防御力を上げたりと、素晴しい効果があるのだ。つまり、食べれば食べるほど、兵隊やじのちゃんが強くなっていくわけ。うひょ。

◀たいにゃんはなまものなので、早く食べないとくさってしまう。

#### 2 攻撃のコツをつかめ！

武器は、「しゅりけん」や「じょうろ」などの飛び道具がオススメ。「くさ」や「て」など、接近戦用の武器の場合、敵が武器を構えた瞬間横に回り込んで攻撃、というテクニックが有効だぞ。

◀接近戦は、回り込んで叩くというのが基本。練習しよう。

#### 3 「SPIRIT」に注意

味方の兵隊たちは、「SPIRIT」がなくなると、勝手に戦闘から離脱してしまう。「みず」や「グラッパ」など、回復アイテムでこまめに「SPIRIT」を回復させておくことが大切だ。

◀士気が下がってみんな勝手に撤退しちゃったよ～！

## 第6話 幻の「とくべつ妖精」はどこに

らいよん惑星にいる妖精の中でも、数が少なく幻の存在と言われている「とくべつ妖精」。ジェルソミーナは、そのとくべつ妖精を見事捕獲し、じのちゃんに自慢してくるのだった。

▲誇らしげに白たいにゃんを見せるジェル。しかし、勝手にねこ将軍がじのちゃんに、この妖精を渡してしまうのだ。

### POINT 「とくべつ妖精」で全回復！

ステージ34で1匹だけ捕獲できる「とくべつ妖精」は、白い色のたいにゃん。食べると、ねこ軍全員の体力が全回復。さらに、ステータス異常も治ってしまうというスグレものなのだ。ボス戦前に1匹捕獲しておこう。

▶「とくべつ妖精」は1匹しかいないが、食べたあとステージ34に行けば、また捕獲することができるぞ。

**STAGE28**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| にゃんPZS | みず |
| シールドロボ | ドーナツ |
| くすり | ― |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE29**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| にゃんぐ | グラッパ |
| くらしをみつめる | ふぁあふぁらーん |
| はらんバンジョー | ― |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×5 | |

**STAGE30**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| ヒューズしゅり | ベル |
| にゃんにゃんなべ | なまビール |
| ドーナツ | ― |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE31**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| クラッカーづめ | ケーキ |
| カメシールド | ドーナツ |
| えろほん | ― |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE32**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| チュピーマタンゴ | つちねこ |
| にゃんたろうあめ | ― |
| ふぁあふぁらーん | ― |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE33**

| 出現する敵 |
|---|
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 |
| フィールドに落ちているアイテムはないので、敵を倒すことに専念しよう。 |

**STAGE34**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| どろぼうぐも | ジュース |
| にゃんにゃんなべ | はらんバンジョー |
| ごはん | とくべつ妖精 |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE35**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| ヒューズしゅり | みず |
| シンボル | ポンター |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE36**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| うにあじ | ドーナツ |
| ちょうごうきん | グラッパ |
| ダーリじん | ― |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE37**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| Pタイフーン | えろほん |
| シールドロボ | つちねこ |
| くすり | ― |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE38**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| にゃんPZS | ねがお |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**STAGE39**

| 入手できるアイテム | |
|---|---|
| チュピーマタンゴ | ジュース |
| シールドロボ | ダーリじん |
| くすり | ― |
| **出現する敵** | |
| さーじゃん×3<br>きゃっぽ×6<br>かーねる×3 | |

**奥の奥までTURB!!**
ステージ31には、なんとたいにゃんが15匹も飛んでいる！　絶好のパワーアップポイントなので、しばらくここを拠点とし、じのちゃん＆兵隊たちをムキムキ育てよう。けっこう地道な努力が必要だけど、ここでみんなを強くしておけば、ひつじ軍ボスとの戦いまでラクできるぞ。

# 謎だらけのなのれー博士登場。

ＵＦＯ型のヘンテコな建物を発見し、迷わず踏み込むじのちゃんたち。中には、まるでじのちゃんが来ることをわかっていたかのように、なのれー博士が待ち受けていた。彼女は、じのちゃんたちを暗い部屋へ案内し、なにやら不思議な言葉を話しだすが、途中でバッタリと寝てしまうのだった。じのちゃんたちは、わけがわからずその場から去ることに。その直後、背後でなのれー博士がムクッと起き、なぜかピースをする。まったく謎だらけ博士だが、その真意は…？

◀じのちゃんたちに何か見せようとする博士。

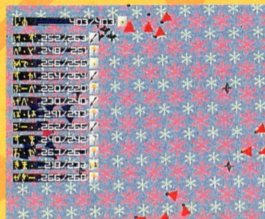
▶しかし、話の途中でグーグーと寝てしまう。いったいどうしたの？

## このオブジェは何なの？

▶ステージをクリアすると、巨大なパレットのオブジェを発見！　これはいったい何を意味するのだろうか？

## POINT 1 四方敵だらけのキツいステージ

ステージ41と42は、じのちゃんたちのスタート地点のまわりを、敵軍がガッチリとガードしている。ぼーっとしていると、4方向から攻められて、戦況が苦しくなるので注意が必要！　まず、戦がスタートしたらマップを表示して位置を確認。次に、どの方向の軍隊から倒すかを決め、その方向に突撃していこう。1つの部隊ずつ相手にするべし。

▼スタート直後、マップを表示させ位置確認。赤い三角が敵軍だ。包囲されないように、すぐ移動しよう。

▲向こうから敵が押し寄せてくるのがわかる。こっちも兵隊12人を率いて戦うのがベスト。装備は万全かな？

## POINT 2 ステージ51には遺跡が！

ステージ51には遺跡があり、その中にパレットのオブジェが置いてある。このステージさえ制圧すれば第7話はクリアできるので、すぐ先に進みたい人はここを攻めよう。

▲遺跡内部にも敵兵が3人いる。奥にはオブジェが見える。

▼ステージ51の敵を全部倒せば、ムービーが入り、第7話クリア！

## アフちゃんは何者？

第5話にも登場したアフちゃんが、なんとステージ51の遺跡の前にもいるのだ。ところで、彼女って何者？　ひつじ博士の研究によると、らいよん惑星の生きた化石ともいうべき種族らしい。口は悪いけど、実は寂しがりやなんだってさ。

▶人魚のようなアフちゃん。姿もしゃべり方もかわいい。

**STAGE40**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| クラッカーづめ | さーじゃん×3 |
| きおくのかけら | きゃっぽ×6 |
| みず | かーねる×6 |
| ジュース | |
| ケーキ | |

**STAGE41**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| ジャジャジャジャ | さーじゃん×3 |
| ワールドワイド | きゃっぽ×6 |
| ごはん | かーねる×6 |
| グラッパ | |
| ふぉあふぁらーん | |

**STAGE42**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| Pタイフーン | さーじゃん×3 |
| くうき | きゃっぽ×6 |
| はらんバンジョー×2 | かーねる×6 |
| ベル | |
| — | |

**STAGE43**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| にゃんぐ | さーじゃん×3 |
| ほしのかけら | きゃっぽ×6 |
| えろほん | かーねる×6 |
| ポンター×2 | |
| — | |

**STAGE44**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| ばくさつフープ | きゃっぽ×6 |
| かんろ | かーねる×6 |
| はらんバンジョー | |
| ドーナツ | |
| なまビール | |

**STAGE45**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| チュビーマタンゴ | さーじゃん×3 |
| しろはた | きゃっぽ×6 |
| ジュース | かーねる×6 |
| なまビール | |
| つちねこ | |

**STAGE46**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| パチパチばくだん | さーじゃん×3 |
| くらしをみつめる | きゃっぽ×6 |
| みず | かーねる×6 |
| ふぉあふぁらーん | |
| はらんバンジョー | |

**STAGE47**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| Pタイフーン | さーじゃん×3 |
| ほしのかけら | きゃっぽ×6 |
| ジュース | かーねる×6 |
| ドーナツ | |
| ベル | |

**STAGE48**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| ヒューズしゅり | さーじゃん×3 |
| ティッシュ | きゃっぽ×6 |
| えろほん | かーねる×6 |
| — | |
| — | |

**STAGE49**

このステージも落ちているアイテムはなし。しかし、敵を倒すとアイテムを落とすので、全部ちゃんと拾っておくように。装備するのも忘れずにね！

| 出現する敵 |
|---|
| さーじゃん×3 |
| きゃっぽ×6 |
| かーねる×6 |

**STAGE50**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| どろぼうぐも | さーじゃん×3 |
| ワールドワイド | きゃっぽ×6 |
| はらんバンジョー | かーねる×6 |
| ポンター | |
| — | |

**STAGE51**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| にゃんぐ | さーじゃん×3 |
| きおくのかけら | きゃっぽ×6 |
| ドーナツ | かーねる×9 |
| グラッパ | |
| — | |

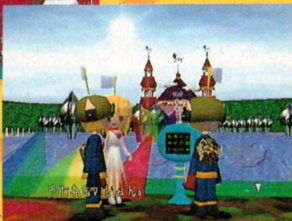
**奥の奥までTURB!!**

このゲームに登場するひつじ博士は、プロデューサー＆企画の増谷さん、なのれー博士は企画&キャラデザの黒柳さんがモデルなのは、もう有名なお話。なのれー博士が首から下げているラブリーなアクセサリーは、黒柳さんのご愛用品でもある。これでまた1つ『TURB』通になったね！

# いよいよ、ひつじ軍の本拠地へ!!

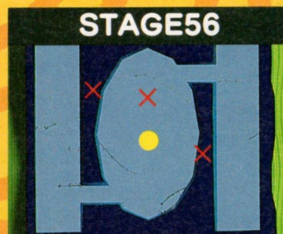
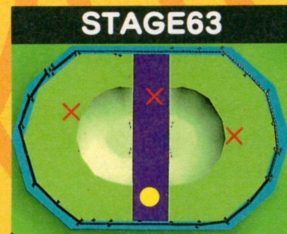
ついにひつじ国のお城までやってきたじのちゃんたち。そのことを知ったひつじ国のニーチェ姫は困惑ぎみだ。そんな折、ガートルードが打った手は、お城へ続く橋を破壊し、「明日にかかる橋」と札を立てておくという作戦。ねこ軍は明日橋がかかると思って、永遠に待っているだろうと踏んだのだ。ねこ軍、ハマる!?

◀もの静かでおしとやかなニーチェ姫。殺してしまうのはかわいそう…。

▶橋が渡れないのでお城に入れない。バカなねこ兵士には何も思い浮かびません。

## な、なんと!!

▶ステージクリア後、ドッパが再び登場！ 今までの戦の原因はコイツが作ったのだと判明。大ドンデン返しだ。

## POINT 1 広大なフィールドはマップを見て進もう！

ステージ56とステージ63は、マップが広いうえに障害物があるので迷いやすい。ここは、右のマップを見ながら進んで行くといいぞ。ちなみに、◯印がねこ軍の出発地点。×印が敵の出現位置だ。また、これだけ広いとアイテムを取り逃しやすいので、下の表をチェックしつつ集めよう。

▲スミからスミまで歩くのはけっこう大変。敵を倒してから探索しよう。

▲敵があちこちに散っているので、そいつらを探すのも一苦労なのだ。

## POINT 2 「明日にかかる橋」をかけるには!?

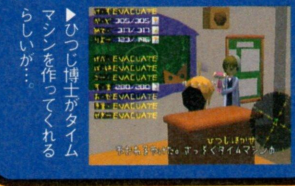
まず、ステージ0にいる大臣に会い、「橋の思い出」というアイテムをゲットする。その後、ステージ40へ行き、なのれー博士に橋の情報を聞くと、やっとお城へ橋がかかるのだ。

▲なまクリームチューリップ大臣から、「橋の思い出」をもらい…。

▼「そろそろ、今日はもう明日じゃん！」となのれー博士。これで完了。

### 役に立たない情報も

ステージ18にいるひつじ博士に会いに行くと、橋についての情報を聞くことができる。でも、ただそんだけだったりする。しょぼん。

▶ひつじ博士がタイムマシンを作ってくれるらしいが…。

### STAGE52

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| パチパチばくだん | ぶり×1 |
| しのゆうわく | さーじゃん×2 |
| ふぉあふぉあらーん | きゃっぽ×3 |
| くすり | かーねる×4 |
| ダーリじん | げねれる×5 |

### STAGE53

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| にゃんぐ | ぶり×1 |
| はったり | さーじゃん×2 |
| みず | きゃっぽ×3 |
| グラッパ | かーねる×4 |
| ドーナツ | げねれる×5 |

### STAGE54

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| ヒューズしゅり | ぶり×2 |
| くさり | さーじゃん×4 |
| にゃんぐ | きゃっぽ×6 |
| れいのやつ×4 | かーねる×8 |
| ワールドワイド×6 | げねれる×10 |
| きおくのかけら | |

### STAGE55

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| チュピーマタンゴ | ぶり×1 |
| きおくのかけら | さーじゃん×2 |
| グラッパ | きゃっぽ×3 |
| ボンター | かーねる×4 |
| ダーリじん | げねれる×5 |

### STAGE56

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| クラッカーづめ | ぶり×1 |
| ワールドワイド | さーじゃん×2 |
| みず | きゃっぽ×3 |
| はらんバンジョー | かーねる×4 |
| ふぉあふぉあらーん | げねれる×5 |

### STAGE57

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| くさり | ぶり×1 |
| くうき | さーじゃん×2 |
| ドーナツ | きゃっぽ×3 |
| ― | かーねる×4 |
| ― | げねれる×5 |

### STAGE58

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| にゃんPZS | ぶり×1 |
| ヒューズしゅり | さーじゃん×2 |
| なまビール | きゃっぽ×3 |
| ジュース | かーねる×4 |
| ― | げねれる×5 |

### STAGE59

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| Pタイフーン | ぶり×1 |
| れいのやつ | さーじゃん×2 |
| ごはん | きゃっぽ×3 |
| ドーナツ | かーねる×4 |
| みず | げねれる×5 |

### STAGE60

ここにもアイテムは落ちていないので、マップを確認して、イッキに敵を倒してしまおう。ただし、敵の落としたアイテムは忘れずに全部拾っておこう。

| 出現する敵 |
|---|
| ぶり×1 |
| さーじゃん×2 |
| きゃっぽ×3 |
| かーねる×4 |
| げねれる×5 |

### STAGE61

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| チュピーマタンゴ | ぶり×1 |
| にゃんぐ | さーじゃん×2 |
| Pタイフーン | きゃっぽ×3 |
| くすり | かーねる×4 |
| みず | げねれる×5 |

### STAGE62

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| ヒューズしゅり | ぶり×1 |
| パチパチばくだん | さーじゃん×2 |
| にゃんぐ | きゃっぽ×3 |
| ワールドワイド×2 | かーねる×1 |
| ― | げねれる×5 |

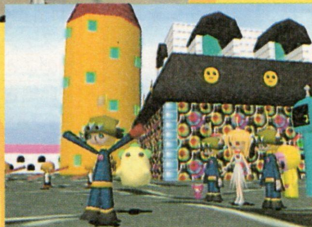
### STAGE63

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| れいのやつ×2 | ぶり×1 |
| ワールドワイド×3 | さーじゃん×2 |
| ― | きゃっぽ×3 |
| ― | かーねる×4 |
| ― | げねれる×5 |

**奥の奥までTURB!!** ステージ54には敵が30人も登場し、さらにはボスのガートルードまで待ち受けている。橋をかけてお城の前庭に渡ると、いっきに敵が攻めてくるので、その前にねこ兵士たちの体力を最大にまで回復しておくこと。また、ガートルードには飛び道具で攻撃を与えるようにしよう。「とくべつ妖精」を忘れずに！

# 第9話 エイリアンとの戦に突入!!

ねこ国とひつじ国の戦を仕掛けた張本人は、なんとドッパだったのだ！　それを知ったじのちゃんたちはドッパを追い、らいよん惑星の裏側へ出発することになる。さあ、新たなる戦いの出発だ！　とはいっても、今度の敵は正体不明のエイリアンたち。ひつじ軍なんかメじゃないほど強いので、かなり苦戦を強いられそうだ。こっちも「たいほう」や「こうせんじゅう」などの最新兵器で対抗するしかない。はてさて、この戦はいつまで続くのであろうか？

▲らいよん惑星へ来る前、ねこばけっと星でドッパに出会ったじのちゃん。でも、覚えていないみたい。オープニングデモをチェック。

▶ひつじ国とねこ国も和解。ここにリッパな第2ねこ城が建つのだ。やったね。

## POINT 1 万全な状態で挑め！

第9話に進んでしまうと、ステータス画面のマップが変わり、らいよん惑星のフィールドにもどれなくなってしまう。ガートルード戦の後なので、体力も減っているだろうから、それを回復できるくらい、アイテムを余分に持っておくように。

▲新マップ登場。ここに来る前に、アイテムや装備を整えておこう。

## POINT 2 新アイテムが！

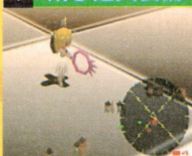
新アイテム「にゃんにゃんコイン」をためると、ステージ64の武器製造機で武器を買えるようになるぞ。

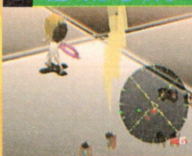
▶口からコインを飲み込むと、お腹のポケットからアイテムを出すヘンテコな機械。

## POINT 3 エイリアン退治方法はこれだ!!

ステージ 64 から 66 に登場するエイリアンは、「じろう部隊」。いきなり強敵なのだ。

▶群れをなして襲ってくるじろう部隊。必ず連続でダメージをくらってしまうので要注意。

### 1 飛び道具装備

▲まず「リング」や「クラッカー」など、広範囲攻撃が可能な飛び道具を装備することが鉄則。

### 2 遠くから攻撃

▲レーダーで確認して逃げ回りながら、遠距離攻撃。敵が画面外で見えない時も、その方向を向いて攻撃。

### 3 撃ったら逃げる

▲そして、撃ったら距離を取るために逃げる。敵を倒したかは、相手の悲鳴で確認。これを繰り返そう。

**STAGE64**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| にゃんぐ | じろう部隊×7 |
| チュピーマタンゴ | 群がっているじろう部隊だけど、本体はその中の1匹。よく見なければわからないけれど、本体には影があるのだ！ |
| にゃんにゃんコイン | |
| ジュース×2 | |
| ― | |

**STAGE65**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| くさり | じろう部隊×7 |
| クラッカーづめ | このステージにはうれしいことに、妖精たいにゃんがいる。じろう部隊を全滅させた後、捕獲しまくって仲間の体力を回復しよう。 |
| にゃんにゃんコイン | |
| ジュース | |
| みず | |

**STAGE66**

| 入手できるアイテム | 出現する敵 |
|---|---|
| Pタイフーン | じろう部隊×7 |
| ぎしゅZ | ここにはくまとうさぎが。ガートルード戦で死んでしまった兵隊がいる場合は、ここで新たに仲間を増やしておこう。 |
| にゃんにゃんコイン | |
| ボンター | |
| くすり | |

## 黒柳さんのお部屋

これがqnep特製シールだったりする!!

### 今回はクネップの新商品を紹介!!

黒柳さんが社長を務めるqnep（クネップ）から、ステキな新商品が発売されたぞ。その名も「ホログラムシール」。左の写真がソレです。キラキラと虹色に輝くシールには、黒柳さん描き下ろしの超キュートなイラストが。デザイン的にもかなりオシャレ！　こちらの商品は、クネップのホームページか、新宿アルタの4階にある「GROOVY LIZARD」というお店で買うことができるのだ。さらに、クネップのホームページでは、黒柳さん直筆のイラストが描かれた時計や、アクセサリーなんかも取り扱っているので、ぜひぜひのぞいてみるべし！

ちなみにクネップのホームページアドレスは、http://qnep.and.or.jp/だぞ。

### 緊急企画 黒柳さんによる人生相談

編集部に1通のハガキが来たので、黒柳さんに相談してみました。

「ボクはニンニクが大好きです。でも他人が臭がります。ボクはどうすればいいのでしょう？」　（東京都／ニボ）

黒柳：最初に。私は「臭い」とか「（味が）不味い」とかいう言葉が嫌いです。さて、他人の事を考える余裕のあるあなたは偉い。私もニンニクは好きですが、自分が食べていない時にその香りが漂ってくると息ができなくなります。そんな時はどうするかというと、避難します。他人の逃げ場の無い場所でのニンニクはお控えになればよろしいのでは。ニンニク専門店など、同好の者の集まる場でエンジョイちましょう。

**奥の奥までTURB!!** ステージ9に登場する、ボンボさんのイベントは見た？　ボンボさんにねこ兵士を4匹預けて、5回演奏してもらえば発生するんだけど、そんなに簡単には見れないかも。預けるねこ兵士の階級、性別、性格に関係があるようだけど…。自軍のメンバー構成が変わったら、その都度立ち寄ればいつかは、ね。

# 同居生活を120%満喫！　まずは前半を一挙攻略!!

# ルームメイトW

SS ●セガサターン ●発売中 ●6,800円
●データム・ポリスター ●SLG ●2枚組



攻略第1回目の今回は、DISC1に収録されているイベントの発生条件を大公開!!　なかなかイベントが見られない…と嘆いていた人も、ここさえ読めばもう安心！

## 前半(~11月6日)までのイベントをリストアップ!!

今回、リストアップしたイベントの中には、発生時間が厳しいモノが多い。ゲームはリアルタイムで進むので、つねに時間には気を配ること。またイベント終了後、次のイベントを見るためには最低でも1時間間隔が必要なので、起動させる時間にも要注意だ。なお、表のイベント内容の所に数字があるイベントは、このNo.のイベントを見ていないと発生しない。しっかり覚えておこう。

▲1分でも発生時間がズレると、イベントは発生しないのだ!!

### 起動時間には、気をつけよう!!

ゲーム内の日付は1度でも起動させると、プレイ時間に関わらず変わる。遊ぶ時間がない時は起動させない方がいいだろう。

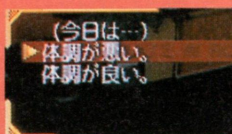
▲深夜に起動させるくらいなら、少し待って朝に起動させよう。

| 日付 | No. | 時間 | 場所 | イベント内容 |
|---|---|---|---|---|
| 10月22日 | 1 | 14:00~17:59 | キッチン | 部屋の掃除 |
| | 2 | 18:00~20:59 | かおりの部屋 | 電気スタンド |
| | 3 | 21:00~23:59 | リビング | 実家に電話 |
| 23日 | 4 | 6:00~8:59 | 玄関 | 傘 |
| | 5 | 15:00~17:59 | リビング | 東京の線路について |
| | 6 | 18:00~21:59 | キッチン | かおりと夕食 |
| | 7 | 18:00~21:59 | 洗面所 | シャワーカーテンの質問 |
| | 8 | 22:00~23:59 | リビング | ※4　傘のお礼 |
| 24日 | 9 | 10:00~17:59 | リビング | 有機野菜質問 |
| | 10 | 14:00~17:59 | キッチン | かおりコーヒーの質問 |
| | 11 | 14:00~17:59 | リビング | 清水のこと質問 |
| | 12 | 18:00~21:59 | リビング | かおりアイロン |
| | 13 | 18:00~20:59 | リビング | お魚が好き |
| | 14 | 21:00~23:59 | 洗面所 | かおり風呂の質問 |
| | 15 | 22:00~23:59 | リビング | かおりアルバム |
| 25日 | 16 | 7:00~9:59 | キッチン | 朝食(優子のイントロ) |
| | 17 | 10:00~17:59 | 洗面所 | お風呂の掃除質問 |
| | 18 | 10:00~17:59 | リビング | カラーボール質問 |
| | 19 | 12:00~14:59 | キッチン | コーヒー |
| | 20 | 15:00~17:59 | 庭 | かおりエアコン |
| | 21 | 15:00~17:59 | 庭 | 風鈴 |
| | 22 | 18:00~20:59 | リビング | 引っ越した理由 |
| | 23 | 18:00~20:59 | キッチン | 夕食(3人の食卓) |
| | 24 | 21:00~23:59 | リビング | かおりスパイス |
| 26日 | 25 | 6:00~8:59 | キッチン | 朝食(制服) |
| | 26 | 15:00~17:59 | リビング | 冷蔵庫のこと質問 |
| | 27 | 15:00~17:59 | リビング | 優子のペット |
| | 28 | 15:00~17:59 | リビング | かおりの友だち |
| | 29 | 18:00~22:59 | リビング | おばさんの話 |
| | 30 | 18:00~20:59 | リビング | モデルの友だち |
| | 31 | 18:00~20:59 | キッチン | 夕食(数学) |
| | 32 | 22:00~23:59 | 優子の部屋 | サボテン |
| 27日 | 33 | 6:00~8:59 | 洗面所 | 朝のメイクの質問 |
| | 34 | 15:00~17:59 | リビング | 学校のパン |
| | 35 | 15:00~17:59 | リビング | 学校のこと |
| | 36 | 18:00~21:59 | リビング | 優子の受験質問 |
| | 37 | 18:00~20:59 | キッチン | 夕食(涼子の話) |
| | 38 | 18:00~20:59 | 庭 | 猫にごはん |
| | 39 | 21:00~23:59 | キッチン | パック |
| | 40 | 21:00~23:59 | キッチン | 涼子の話 |
| | 41 | 22:00~23:59 | 洗面所 | お風呂の渦 |
| 28日 | 42 | 1:00~3:59 | キッチン | かおり夜中の冷蔵庫 |
| | 43 | 6:00~8:59 | キッチン | 朝食(外出のイントロ) |
| | 44 | 6:00~8:59 | トイレ | ファスナー |
| | 45 | 15:00~17:59 | リビング | 静岡のこと質問 |
| | 46 | 16:00~17:59 | 優子の部屋 | 優子靴磨き |
| | 47 | 18:00~20:59 | キッチン | 夕食(ブイヤベース) |
| | 48 | 18:00~20:59 | リビング | 政宗像 |
| 29日 | 49 | 6:00~8:59 | キッチン | 朝食(下着) |
| | 50 | 15:00~17:59 | リビング | 玉の輿の質問 |
| | 51 | 15:00~17:59 | リビング | ※38　猫とカーテン |
| | 52 | 18:00~23:59 | リビング | 肩こりの話質問 |
| | 53 | 20:00~23:59 | 洗面所 | シャンプーのこと質問 |
| | 54 | 21:00~23:59 | リビング | 優子ペディキュアのこと質問 |

※No.40のイベントはNo.39を見ていると発生しない。

### 10月30日(9日目)は起動時間が重要!!

ゲームの中の時間で10月30日（9日め）に起動させると、体調が悪いか、良いか（下の写真）の選択肢が出現する。ここで、どちらを選んだかによって、その後に発生するイベントが変わってくる。体調が悪いと答えれば、発生するイベントの数は多いが、あまり内容が濃くない。逆に体調が良いの場合は、イベント数は少ないけれど、おいしい内容のイベントが見られるうえ、夕食時にミニゲームを楽しめる。2人と親交を深めたいのなら、体調が良いを選ぼう。

体調が悪い：

| 時間 | 場所 | イベント内容 |
|---|---|---|
| 6:00~8:59 | キッチン | 朝食(病気) |
| 12:00~13:59 | 1階すべて | かおり電話 |
| 14:00~15:59 | 1階すべて | 優子電話 |
| 18:00~20:59 | キッチン | 夕食(倒れる) |
| 21:00~23:59 | トイレ | 気遣う彼女たち |

体調が良い：

| 時間 | 場所 | イベント内容 |
|---|---|---|
| 6:00~8:59 | キッチン | 朝食(元気) |
| 21:00~23:59 | リビング | 化粧をする彼女たち |
| 18:00~20:59 | キッチン | 夕食(ミニゲーム) |

攻略はこちら

**ルーマー超まめ知識**　上で少し触れたミニゲーム（マスターマインド）の発生日を公開：10月29日〔おでん〕、10月30日〔寿司〕、11月7日〔おにぎり〕、11月12日〔鉄板焼き〕。発生時間は〔おにぎり〕が22：00~23：59で、それ以外はすべて18：00~20：59となっている。

| 日付 | No. | 時間 | 場所 | イベント内容 |
|---|---|---|---|---|
| 10月31日 | 55 | 10:00〜13:59 | キッチン | お昼のおかずの質問 |
| | 56 | 10:00〜11:59 | リビング | お茶 |
| | 57 | 12:00〜13:59 | キッチン | 誉めるかおり |
| | 58 | 12:00〜13:59 | リビング | 模様替え |
| | 59 | 14:00〜15:59 | 洗面所 | 誉める優子 |
| | 60 | 14:00〜15:59 | リビング | プロレス質問 |
| | 61 | 16:00〜17:59 | リビング | ソフトクリーム |
| | 62 | 16:00〜17:59 | リビング | マッサージ |
| | 63 | 18:00〜20:59 | キッチン | 夕食(食欲の秋) |
| | 64 | 18:00〜23:59 | リビング | クラスマッチのこと |
| | 65 | 21:00〜23:59 | 洗面所 | バブルバス |
| 11月1日 | 66 | 1:00〜3:59 | キッチン | 優子夜中の冷蔵庫 |
| | 67 | 10:00〜13:59 | 庭 | かおり枯れ葉 |
| | 68 | 10:00〜11:59 | 庭 | かおりおばあちゃんの話 |
| | 69 | 12:00〜13:59 | リビング | オムライスの話 |
| | 70 | 14:00〜17:59 | 庭 | 優子秋茜の話 |
| | 71 | 14:00〜17:59 | リビング | 晩のおかずの質問 |
| | 72 | 18:00〜21:59 | リビング | バタフライナイフ |
| | 73 | 18:00〜19:59 | リビング | 三保の松原質問 |
| | 74 | 20:00〜21:59 | リビング | 富士登山質問 |
| | 75 | 22:00〜23:59 | 洗面所 | 肉まん |
| 2日 | 76 | 1:00〜3:59 | リビング | かおり夜中のテレビの質問 |
| | 77 | 6:00〜8:59 | キッチン | 朝食(休み明け) |
| | 78 | 6:00〜8:59 | 洗面所 | 髪型質問 |
| | 79 | 18:00〜20:59 | キッチン | 夕食(ひやむぎ) |
| | 80 | 19:00〜22:59 | キッチン | カエルの話 |
| | 81 | 21:00〜22:59 | リビング | 花火 |
| | 82 | 22:00〜23:59 | リビング | テレビの話質問 |
| 3日 | 83 | 7:00〜9:59 | キッチン | 朝食を運ぶ |
| | 84 | 10:00〜11:59 | キッチン | 暗い庭掃除 |
| | 85 | 12:00〜14:59 | キッチン | 昼食を運ぶ |
| | 86 | 15:00〜17:59 | キッチン | 暗い流し磨き |
| | 87 | 18:00〜20:59 | キッチン | 夕食を運ぶ |
| 4日 | 88 | 12:00〜13:59 | キッチン | 昼食(旅行) |
| | 89 | 14:00〜15:59 | 優子の部屋 | 優子スポーツの質問 |
| | 90 | 18:00〜19:59 | キッチン | 夕食(紅茶の質問) |
| | 91 | 20:00〜21:59 | リビング | 写真の質問 |
| 5日 | 92 | 0:00〜2:59 | キッチン | 不機嫌なかおり(夜食) |
| | 93 | 6:00〜8:59 | キッチン | 朝食(悪) |
| | 94 | 6:00〜8:59 | キッチン | 朝食(並) |
| | 95 | 18:00〜20:59 | キッチン | 夕食(優子とピザ) |
| | 96 | 20:00〜21:59 | リビング | 優子植物の心 |
| | 97 | 20:00〜21:59 | かおりの部屋 | ※95 不機嫌なかおり(ハンスト) |
| | 98 | 21:00〜22:59 | 洗面所 | ※95 不機嫌なかおり(ハンカチ) |
| | 99 | 22:00〜23:59 | キッチン | ※95 夜食を作る |
| 6日 | 100 | 0:00〜2:59 | キッチン | ※95 夜食を作る |
| | 101 | 6:00〜8:59 | キッチン | ※99 朝食(夜食お礼) |
| | 102 | 6:00〜8:59 | キッチン | 朝食(味覚の秋) |
| | 103 | 18:00〜20:59 | キッチン | 夕食(栗ごはん) |
| | 104 | 21:00〜22:59 | リビング | 優子ストレッチ |
| | 105 | 22:00〜23:59 | リビング | 腕枕 |

ズバリ

## マスターマインドの正解の一例を教えちゃうぞ!!

**①たまごたまごたまご O.K. ♩XX ◯XX**

1．まず、3つとも同じ絵柄（ここではたまご）にしてOK。すると、絵柄と位置が正解に。これでたまごが入ることがわかる。

**②イモ たまご イモ O.K. XXX ◯XX**

2．次にたまごの位置を特定するため、1つだけ残して別の絵柄（イモ）に。たまごの位置はここじゃないうえ、イモもはずれの様子。

**③竹輪 竹輪 たまご O.K. XXX ◯XX**

3．たまごの位置と残りの絵柄（竹輪）に変えてチャレンジ。また、たまごの位置は違う。さらに竹輪も不正解のようだ。

**④たまご 大根 大根 O.K. ♩♩X ◯◯X**

4．残りの場所にたまごを配置。残りの絵柄は（5種類なので）あと2つ。とりあえず大根を2つ置いて、絵柄が合っているか確認。

**⑤たまご 大根 コンニャク O.K. ♩XX ◯◯◯**

5．大根は正解なので後は場所を特定するために、一方を残りの絵柄（コンニャク）に。絵柄は全部当たりだが、位置が……。

**⑥たまご コンニャク 大根 O.K. ♩♩♩ ◯◯◯**

6．5で大根とコンニャクの位置が逆だったので、この2つの絵柄を入れ替えてOKへ。これでズバリ大正解だ!! ヤッタゼッ！

## 11月3日（13日目）のイベントをすべておさえたいのなら5時59分までに立ち上げよう！

11月3日（13日め）は5:59までに起動させないと、表内のイベントが発生しない。この日のイベントは優子ちゃんが倒れるというモノなので、彼女を狙っている人必ず5:59までに本体を立ち上げること。このイベントを見落とすと優子ちゃんの攻略は一気に難しくなるぞ。ちなみに6:00以降でも、優子ちゃんが倒れるイベントだけなら見ることができる。かおりちゃん狙いの人も物語を把握するために見ておこう。

▶どの時間帯でも優子ちゃんの部屋に行けば、看病することができる。なお、23：00以降に彼女の部屋に行くと、ちょっと重要なイベントが発生する。

## 11月4日（11日目）のどの時間帯に起動したかで、イベント内容が変化する

11月5日（15日め）のイベント（No.92、93）の内容は、前日どの時間帯に起動させたかで変わる（分岐するポイントは下の表を参照）。ただし、大きくその後の展開が変化することはないので、どの分岐でも特に問題ない。

| 分岐のポイントはこの時間帯 |
|---|
| パターン1 0：00〜8：59 |
| パターン2 9：00〜21：59 |
| パターン3 22：00〜23：59 |

◀かおりちゃんと仲がいいと、分岐に関係なくNo.94が発生。

## とっておきのルーマー攻略 彼女のプライベートをのぞいちゃおう！

ここでは、ちょっと特殊なイベントの発生条件を解説!! エッチ♡なイベントも盛りだくさんだから、しっかりチェックしていこう。

### 寝言編

深夜、こっそり彼女たちの部屋に侵入して寝言に聞き耳を立てる、ちょっとストーカー風なイベント。

発生時間は同じだが、発生日はそれぞれ違うので気をつけよう!!

**聞くには…**

時間 2：00〜5：59

場所 各女の子の部屋

イベントの発生日

| 優子ちゃん | かおりちゃん |
|---|---|
| 10月28日 | 10月31日 |
| 10月31日 | 11月1日 |
| 11月2日 | 11月10日 |
| 11月10日 | 11月13日 |

### シャワー編

彼女たちの入浴シーンを覗く、このイベントは起動回数がカギ。ただし、何回立ち上げたかはゲーム中、表示されないので、自分で回数をきちんと記録する必要があるぞ。

**のぞくには…**

時間 0：00〜0：59

場所 洗面所

条件 起動回数
かおりちゃん 50回
優子ちゃん 70回

発生日 10月28日 11月1〜2日
11月7〜10日 11月15日

**ルーマー超まめ知識** ちょっとお得な技：エンディングを1度見た後電源を切る。次に再起動時にL／Rボタンを同時に押しながら、立ち上げる。すると、Zボタンを押すとボイスをスキップできるようになる。1度この機能がオンになれば以後L／Rボタンを押しながら立ち上げる必要はないぞ。

ついに最終攻略!! ハッピーエンドへの"道"教えます!!

# ノエル3

SS ●セガサターン ●発売中 ●6,900円
●パイオニアLDC ●AVG ●CD3枚組



今回は、ゲーム終盤でトライするミニゲームの攻略法を紹介する。このミニゲームをクリアしないと、ベストのエンディングは迎えられないぞ。

## 絶対安全な脱出ルートをチェックしろ!

テロリストに捕まっていた由香と恵壬が合流したら、感動のラストはもう間近。ここまで来ると、ゲームの内容はハッキングによる情報収集から、生徒たちをコマンドで誘導するミニゲームへと変化する。最初にダクト内の代歩&古都海を理科室へ誘導、次に生徒全員をタワーから脱出させることになるぞ。ミニゲームの内容は、防火シャッターと火災報知器を使ってテロリストをうまく誘導しつつ、女の子たちをムーヴ(移動)・ウェイト(待機)のコマンドで出口に向かわせる、というもの。今回はこのミニゲームで、女の子たちをどう誘導すればいいのかを伝授するぞ。なお、エンディングはミニゲームの成否によって大きく変化する。今回の攻略情報を活かして全員無事に脱出させ、ベストのエンディングを迎えよう。

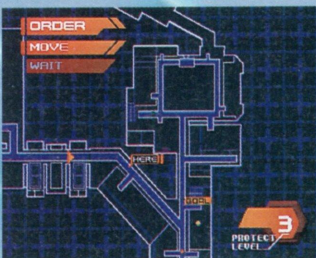
▲タワーから脱出するミニゲームが始まる前には、主要キャラ5人が脱出の計画を立てるイベントムービーが見られるぞ。

◀タワーから脱出するためのミニゲームでは、捕らえられた生徒たちを救出しながら出口を目指すことになる。

### 脱出ゲームのコマンド

- **ムーヴ** 行動を指示する「オーダー」コマンドの1つ。女の子を移動させる時に使用する。
- **ウェイト** 「オーダー」コマンドの1つ。女の子をその場に待機させ、1ターン経過させる。
- **シャッター** シャッターを開閉させることができる。消防施設を操作する「システム」コマンドの1つ。
- **アラーム** 火災警報機を作動させることができる。テロリストを報知器の前に移動させるために使う。
- **マップ** このコマンドで画面を切り替えると、フロアの全体図を確認することができる。

### その1 代歩&古都海編 迷わず直進しよう

最初にトライするこのミニゲームでは、シャッターとアラームの「システム」コマンドを使用することはできない。しかし、通路にいるテロリストはまったく動かず、わざわざ頭上(2人はダクト内を移動している)を通過しない限り発見される心配がないので、難易度は一番低いといえる。ここはテロリストを完全に無視して、理科室に直行するのがベストだ。理科室にたどり着くまでのコマンド回数が少なければ、代歩と古都海が理科室に到着(というより不時着?)するイベントムービーを見ることができるぞ。代歩&古都海ファンは見逃すべからず。

▲到着までにかかったターン数が少ない場合、2人はダクトから理科室に落下してしまうのだ。

◀理科室までは、最短3ターンで到着することができる。ムービーを見るためにも、寄り道は控えよう。

### その2 代歩編 ダクトは楽々コース

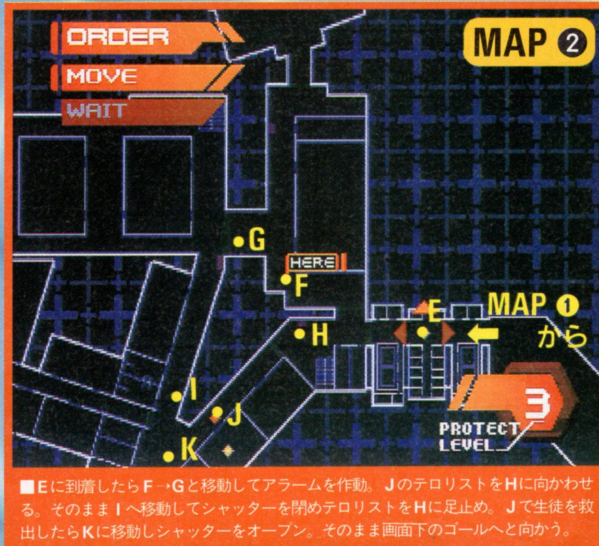
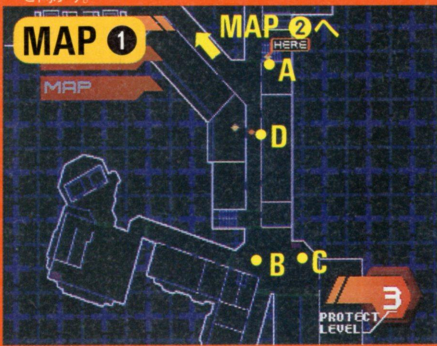
代歩編の場合ダクト内を移動するので、テロリストと接触しなければ発見されることはない。テロリストは、アラームで報知器の前に足止めしながら、生徒たちを救出していこう。アラームはテロリストが報知器の前に到着してから、2ターンが経過すると停止する仕組みになっている。シャッターを閉じた状態で作動させた場合、アラームはシャッターを開いてから2ターン経過しないと停止しないぞ。

■スタート地点Aでアラームを作動、Bのテロリストをその場に足止めしている間に、C・Dを通ってEの生徒を救出。再度アラームを作動させてBのテロリストを足止めし、Fを通ってMAP②へ。Gでアラームを作動、JのテロリストがHへ移動している間にKの生徒を救出。再度アラームをならし、いったんIへ移動。テロリストがJに到達するのを待ってゴールへ。

## その3 ティナ編 シャッターを有効利用しろ

代歩編ではダクト内を移動したが、ティナ編で移動するのは通路。テロリストから見える位置に移動するとすぐに発見されてしまうし、通路のシャッターを閉めるとその先に進めなくなってしまうぞ。行動の指示とシャッターなどの作動は、慎重に行おう。ちなみに、テロリストから見える位置にいても発見されない特殊なケースもある。MAP②で生徒を救出してゴールに向かう時、テロリストから見える位置で閉じたシャッターを開くことになる場合がそれだ。この状況だとテロリストは作動中のアラームに気を取られているので、発見されずにすむのだ。ただし、見つからずにすむのは次の行動でテロリストから遠ざかる場合だけなので、注意しよう。

■スタート地点のAから動かず、まずはアラームを作動させる。すると、D地点にいるテロリストがC地点の火災報知器をチェックするために移動を始める。テロリストがBに達するまで待ってからDへ移動し、生徒を救出。すぐに引き返してMAP②へと向かう。

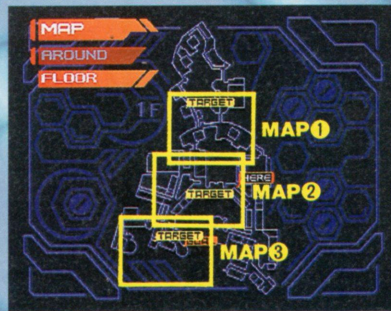
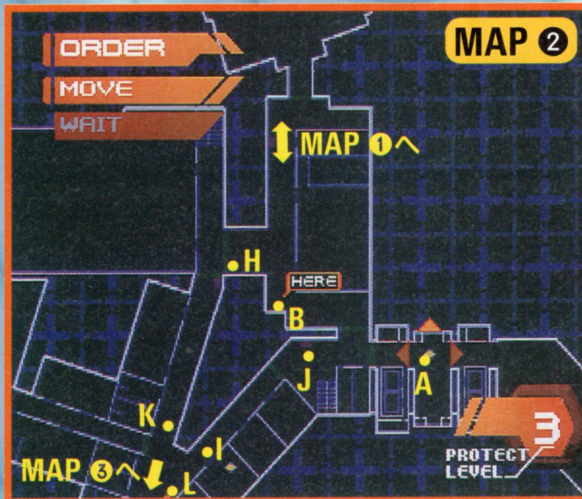
■Eに到着したらF→Gと移動してアラームを作動。Jのテロリストを Hに向かわせる。そのままIへ移動してシャッターを閉めテロリストをHに足止め。Jで生徒を救出したらKに移動しシャッターをオープン。そのまま画面下のゴールへと向かう。

## その4 由香編 進行ルートに気をつけろ!

最後に挑戦する由香編では、捕らえられた生徒たちを計3カ所で救出することになる。救出に向かう順番は、MAP①→MAP②→MAP③というのが、ムダなターン数が省けてベスト。ただし救出の際には、MAP①に進入する前に、いったんMAP②を通過する、というのがポイントだ。スタート地点から直接MAP①に向かってもテロリストから身を隠す場所がないので、発見されずに生徒を救出することはできないぞ。なお、ティナ編と同じように通路を移動しての救出&脱出なので、テロリストから見える位置に移動すると発見され、由香編クリアは失敗となってしまう。アラームとシャッターをうまく使って、テロリストを誘導することも重要となるぞ。由香編は最後に挑戦するだけあって難易度が高いが、クリアすれば後は感動のエンディングが待っている。気を引き締めてトライしよう！

▲救出&脱出に失敗すると、悲しいエンディングに……。絶対無事に脱出させよう！

◀MAP②の生徒から救出してもかまわないが、ムダにターン数を消費してしまう。

■スタート地点（MAP②のA）から、B→Cと移動してMAP①へ入る。Eでアラームを作動、GのテロリストがFに移動したらシャッターを閉める。この間に、D→Gと移動して生徒を救出、再びEへ戻る。ここでシャッターを開いてC→MAP②へ。

■MAP②に入ったら、まずHへと移動。テロリストがI地点にいる状態でアラームを作動させ、そのままKへと向かう。テロリストがJ地点の火災警報機へ移動したらシャッターを閉じてその場に足止めし、Iへ移動。ここで生徒を救出したらLへ移動。シャッターを開いてそのままMAP③へと直行する。

■MAP③に入ったら、まずM地点へ。ここでアラームを作動させてP地点にいるテロリストをO→Nへと移動させる。テロリストがNに到着したらシャッターを閉め、P地点に捕らわれた生徒を救出、再びMに戻る。ここでシャッターを開いて待機。テロリストがP地点へ戻るのを待ってN（ゴール）へと向かう。

# ドリームキャストを徹底的に使いこなすための情報ページ！

ネットワークからビジュアルメモリまで、DCをフルに遊び尽くすこのコーナー。今回も、ぜひ知っておきたい情報が盛りだくさんなのだ！

# Do the DC!

## 決定！「ドリームポイントバンク」オリジナルグッズ

USER SERVICE

現在セガで行っている「ドリームポイントバンク」サービスを知っているかな？　これは、ドリームキャストのゲームソフトを買うごとにポイントが加算され、貯まったポイント数によっていろいろな限定グッズがもらえるという、ユーザーにはうれしいサービスだ。基本的に5,800円のソフト１本につき300ポイントが加算されることになっているぞ。今回は、このサービスで入手可能なオリジナルグッズの数々を紹介しよう。キミのほしいグッズのポイントをチェックして、それを目標にがんがんソフトを買いまくろう！

### 900 POINT オリジナルVMホルダー2個組セット

ベルトなどに通してVMを持ち運べる、便利なホルダー。クリアとクリアオレンジの2色をセットにしてお届けだ（VM本体は含まれておりません）。

### 2000 POINT オリジナルビジュアルメモリ

この「ドリームポイントバンク」だけでしか入手できない、オリジナル仕様のビジュアルメモリ。写真のカーボンブラックタイプと、迷彩色タイプの中から、どちらか１つを選択可能だ。

### 2500 POINT オリジナルドリームキャストコントローラ

「ドリームポイントバンク」限定仕様のDCコントローラ。写真の迷彩色タイプと、カーボンブラックタイプの中から、どちらか１つを選択可能だ。

### 4000 POINT オリジナル超小型軽量電話機

手のひらサイズの超小型電話機。ハンズフリー型だから、ゲームを遊びながら会話できるぞ。もちろんDCにも接続可能だ。

### 10000 POINT オリジナル液晶携帯テレビ

2・3型液晶モニタを内蔵して、どこでも自由に持ち運ぶことのできる液晶テレビ。もちろん、DCを接続してゲームをプレイすることも可能だ！

## このグッズを手に入れる方法は？

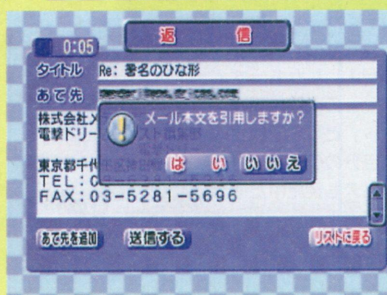
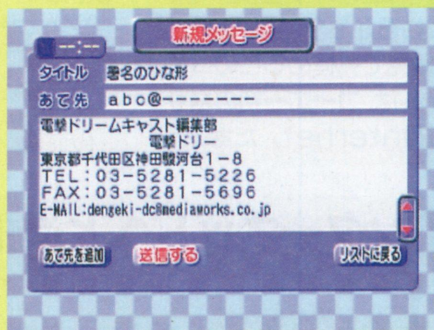
グッズを入手するためには、まずはDC本体付属の申込書に従って、ポイントバンク事務局にユーザー登録を行おう。会員証であるドリームキャストポイントカードが郵送されてくるぞ。あとは購入したDCソフトに同封の「ポイント登録用紙」に記載されている「ポイント登録番号」を、電話で登録するだけでOKだ。現在のキミのポイントを電話で確認した後、事務局にグッズを申し込めば、ポイントと交換でグッズがもらえるぞ！

CHECK!　メディアワークスHP内に、『電撃ドリームキャスト』の専用HPを開設中！　ここでは、本誌の最新情報やネット特別企画をチェックできるほか、読者が自由に書き込める掲示板も用意されているので、みんなもどんどん参加してね。URLは、http://www.mediaworks.co.jp/users_s/dc/だ！

# DCでメールを出してみよう

オンラインのユーザー登録でもらったメールアドレスを使って、電子メールを送ってみたかな？　電子メールでは、「拝啓」や「敬具」といった堅苦しいあいさつは不要だけど、面識のない相手に送る時には「はじめまして」といった最低限のあいさつは入れておきたいトコロ。本文を入れたら、最後に自分の署名をつけるようにしよう。基本的には、自分の名前（ハンドルネームも可）とメールアドレスがあれば十分だぞ。

とはいっても、メールを送るたびにいちいち署名を作成するのはメンドくさいモノ。そこで、署名を書く手間を省く、お得なワザを伝授しよう。①まず、自分の署名だけのメールを作り、それを自分あてに送信。②先ほど送ったメールを受信したら、そのメールをビジュアルメモリにセーブ。③新しくメールを書く時、先ほどのメールをロードし、「メールの返信」を選択。④このメールにはすでに署名があるので、あとはタイトル、あて先を変更し、本文を記入すれば完成だ。送信する前に、署名の前にある〝》〟を取ることを忘れないようにしよう。

▼署名は、名前とメールアドレス以外にも、住所や電話番号も記入するととっても親切だぞ。

◀DCは受信した以外のメールは保存できないが、このワザを応用すれば、自分が送信したメールも保存できるぞ。

# ドリームパスポートVer1.01が登場！

『ドリームパスポート』のVer.1.01では、ID登録の本パスワードが入力可能なほか、接続を切断したまま掲示板の書き込みができるようになっているぞ。まだ前バージョンしか持っていない人は、ドリームキャストサポートセンターへ連絡しよう。

▲新バージョンはGD-ROMの表面が青色なので、ひと目で分かるぞ。

ドリームキャストのネットワーク通信について、みんなの疑問に答えるこのコーナー。何か分からないことがある人は、このコーナーにどんどん質問を送ってね！（詳細は欄外を参照）

### ネットを利用している時に、画面がちらつくんだけど？

画面がちらつくという現象は、あちこちのユーザーから報告されているけれど、キミのおうちは大丈夫かな？　もしこの現象が発生しているなら、DCとテレビをS端子ケーブルで接続してみよう。この症状はかなり改善されるハズだ。まあ、そのままでも問題ないけれどね。

### HPを読み込む際の表示がジャマだなぁ…。

HPの画面表示の読み込み時に画面下に出る表示は、Ⓨボタンを押している間だけ表示させないことができるぞ。Ⓨボタンを押して非表示にしたまま、カーソルを移動させたりHP内をクリックしたりすることも可能だ。もちろん、オプションの設定で表示させないこともできるぞ。

# 今号のおすすめホームページ

DCユーザー必見の、おすすめホームページにスポットを当てるこのコーナー。今回も、ゲームメーカー2社のHPを紹介しよう。ここでは、キミが作っているHPや、オススメのHPもどんどん紹介していくので、ぜひ教えてほしい！

## SNKホームページ

『キング・オブ・ファイターズ』などの人気シリーズでおなじみのゲームメーカー、SNKのホームページ。アーケードからNEO･GEOまで、SNKが手がけているあらゆるゲームの最新情報をチェックすることができるぞ。なかでも注目は、DCへの連動が期待される携帯ゲーム機、NEOGEOポケットの専用ページだ。ここではハード本体だけでなく、専用ソフトの隠しコマンドといった情報も見られるぞ。

http://www.neogeo.co.jp/

## コーエー　ホームページ

『信長の野望』などの歴史SLGをはじめ、数多くの作品で知られるゲームメーカー、コーエーのホームページ。PCやDCなどから発売されるゲームに加え、書籍やCDなども含めた幅広い情報を見ることができるぞ。その中でも、女の子に人気の高い『アンジェリーク』のオフィシャルHPは要チェック！　ここでは関連グッズなどの最新情報だけでなく、数百に上るファンサイトへのリンクも用意されているのだ。

http://www.koei.co.jp/

**CHECK!**　DCのネットワーク通信に関する意見･質問は、当編集部にハガキで送るか、Eメール「dengeki-dc@mediaworks.co.jp」まで！　また、キミが作っているHPや、オススメのHPなどを大募集！　前述と同様の方法でどんどん教えてね。待ってま～す！

ドリームキャストに最も近いPCコーナー

# LOCK ON PC!

VOL.02

もしかしてDCに移植されるかも? なんてPCソフトを編集部の独断と偏見で見極めるこのコーナー。第2回めのターゲットは、コーエー初のネット対応SLG『信長の野望Internet』だぁ!

今回の注目作⇨ **信長の野望 Internet**

DATA
●発売中 ●7,800円
●コーエー ●CD1枚
●ネット対応SLG
●動作環境
・OS/Win95&98&NT4.0
・CPU/Pentium133MHz以上
・メモリ/
Win95&98:24MB以上
NT4.0:32MB以上
・HD空き容量/150MB以上

『信長の野望』といえば、隣の家のおじいさんまで知っている(いない人ゴメン)、もはやなんの説明もいらないであろうSLGの大御所。今回は、そのシリーズ初のネット対応ゲーム『信長の野望Internet』をロックオンしてみたぞ。

本作は、おなじみの織田信長さんをはじめとした、戦国乱世の群雄たちによる国盗り合戦のネット対戦版だ。プレイヤーはインターネットを介して対戦相手を探し、最大でなんと8人のプレイヤーと同時にプレイできるのである(LANにも対応)。もちろん最終目的は、敵プレイヤーをブチのめしながら領土を拡大して、全国をオレ色に染めること。ネット対戦ならではの、人間同士の知恵比べをより楽しめるよう、様々な工夫がされているトコロに注目だ。このゲームのやりすぎで、人間不信になった人も多いのでは?(←言い過ぎ)

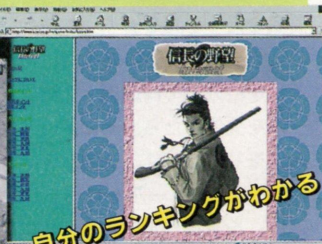
◀騙し騙され生きていく、まさに人生の縮図。キミは生き残れるか?

## インターネットへと進化した信長の新たな姿!

### その1 ネットを通じて繰り広げられる虚々実々の対戦!

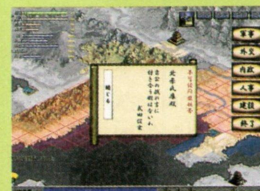
本作で使用するサーバーは、コーエーが太っ腹なので無料で接続できるのだ! しかも、すべてのプレイヤーの戦闘結果が「戦功ポイント」として記録され、全国での自分のランキングがわかるサービスも実施中だぞ。コレは燃えるぜ~!

▼8人同時対戦はハマるぞ。マジで。

最大8人との対戦!

自分のランキングがわかる!

▲弱小大名でランキング1位をめざすのがオトコだ。

### その2 権謀術数が渦巻く「書状システム」

本作の注目点の1つ「書状システム」。これは、同盟などの書状を、他の人には内緒で、特定のプレイヤーに送れるというモノだ。この書状を奪い取って改ざんし、偽書として送るコトもできるのがナイスなポイント。だから、送られてきた書状にはよく考えてから返答しないと、痛い目にあうコトも…。ちなみに、同盟を結んだプレイヤー間では、秘密裏のチャットもできるぞ。すごかー。

◀改ざんされた可能性がある書状。信じるか否かはキミしだい!

### その3 プレイ時間の短縮化を図った「制限時間内同時ターン制」

「ネット対戦だから電話代が…」なんて心配している人、ご安心を。本作では、従来のシリーズにはなかった「制限時間内同時ターン制」を採用することで、プレイ時間が大幅に短縮されているのだ。これは、すべてのプレイヤーが内政と戦闘を同じ制限時間内に行って、一斉にゲームを進行するというものだ。制限時間は、画面下の騎馬隊が画面端まで走り抜けるまで。プレイ中居眠りなんかしてたら、たちまちゲームオーバー、なんてことになりかねないぞ。

騎馬隊が走り抜ける!

## チェキ! 『信長の野望Internet』に続くモノは…?

コーエーさんから新情報をキャッチ! なんと、ネット対応SLGの第2弾のタイトルが早くも決定したのだ。そのタイトルは、『信長』と人気を2分する、あの『三國志』だあっ! ゲーム内容等の詳細はまだ不明だけど、『信長』で培われたノウハウを生かして開発を進めているハズなので、さらに対人間との知恵比べがおもしろくなるだろう。とにかく、この勢いで『水滸伝』や『提督の決断』なども、ネット対戦シリーズにどんどん加わってほしいトコロだ。

◀ドギモを抜かれる新要素が満載のハズ!?(この画面は『三國志VI』のものです)

## 総評

DCはインターネットができる家庭用ハードであることと、今までのコーエーさんのサターンへの貢献度を考えると、本作は絶対移植される! …などと勘ぐっていますが、いかがでしょうかコーエーさん?

### メーカーコメント

『信長の野望Internet』は約3万本を出荷し、PCネットワークゲームとしては大ヒット作となりました。本作の楽しみの1つとしてチャットによる会話がありますが、これはPC環境ならではのもの。現在、DC用に移植する予定はありませんが、このチャットを越える、DCならではの面白さを表現できれば、いずれは…。(コーエー 広報部/会田 覚さん)

### 電ドリ大胆予想!!

移植実現度

**75%**

※編集部の独断と偏見です。

# DENGEKI Dreamcast 電撃ドリームキャストランキングナウ Ranking Now

12/21 ▶ 1/3 集計期間

このページで扱っているデータは、全国約500の小売店及び、約1万6000店舗のコンビニエンスストア（セブン-イレブン・ジャパン全店、ファミリーマート全店、サンクス全店、四国スパー全店、デジキューブ調べ）の売り上げデータをもとに、編集部独自の調査で作成したものです。

## 売り上げTOP10

| 順位 | タイトル | 機種 | 今回 | 累計 | 前号 | 最高 | 回数 | メーカー | 発売日 | 価格 | ジャンル | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニック アドベンチャー | DC | 231,204 | 231,204 | 一位 | 1位 | 1回 | セガ | 98/12/23 | 5,800円 | ACT | 初 |
| 2 | バーチャファイター3tb | DC | 58,128 | 231,386 | 2位 | 1位 | 3回 | セガ | 98/11/27 | 5,800円 | FTG | → |
| 3 | サクラ大戦 帝撃グラフ | SS | 47,940 | 47,940 | 一位 | 3位 | 1回 | レッドカンパニー | 98/12/23 | 4,800円 | ETC | 初 |
| 4 | セヴンスクロス | DC | 22,044 | 22,044 | 一位 | 4位 | 1回 | NECホームエレクトロニクス | 98/12/23 | 5,800円 | S・RPG | |
| 5 | インカミング 人類最終決戦 | DC | 16,980 | 31,848 | 7位 | 5位 | 2回 | イマジニア | 98/12/17 | 5,800円 | STG | |
| 6 | ゴジラ・ジェネレーションズ | DC | 15,024 | 49,936 | 4位 | 4位 | 3回 | セガ | 98/11/27 | 5,800円 | ACT | |
| 7 | ジュライ | DC | 14,568 | 41,256 | 8位 | 7位 | 3回 | フォーティファイブ | 98/11/27 | 5,800円 | AVG | |
| 8 | ガールドールトーイ | SS | 14,388 | 14,388 | 一位 | 8位 | 1回 | ザウス | 98/12/23 | 6,800円 | AVG | |
| 9 | ラングリッサー トリビュート | SS | 11,662 | 11,662 | 一位 | 9位 | 1回 | メサイヤ | 98/12/23 | 9,800円 | S・RPG | |
| 10 | ペンペン トライアイスロン | DC | 8,568 | 37,340 | 6位 | 6位 | 3回 | ゼネラル・エンタテイメント | 98/11/27 | 5,800円 | RCG | |

## 前評判TOP10

読者人気チャート集計期間：1月8日～1月21日

| 順位 | タイトル | 機種 | 前号 | 最高 | 回数 | ポイント | メーカー | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | シェンムー（莎木） | DC | 外 | 1位 | 2回 | 5,427 | セガ | RPG |
| 2 | With You～みつめていたい～ | SS | 一位 | 2位 | 1回 | 4,875 | NECインターチャネル | AVG |
| 3 | セガラリー2 | DC | 4位 | 2位 | 6回 | 4,329 | セガ | RCG |
| 4 | 北へ。White Illumination | DC | 3位 | 2位 | 8回 | 4,128 | ハドソン | AVG |
| 5 | フレンズ～青春の輝き～ | SS | 1位 | 1位 | 27回 | 3,952 | NECインターチャネル | AVG |
| 6 | 神機世界エヴォリューション | DC | 2位 | 2位 | 3回 | 3,364 | セガ/ESP/スティング | RPG |
| 7 | グランディア2 | DC | 6位 | 1位 | 6回 | 2,957 | ゲームアーツ | RPG |
| 8 | デバイスレイン | SS | 10位 | 8位 | 5回 | 2,284 | メディアワークス | SLG |
| 9 | ルームメイトW | SS | 7位 | 6位 | 7回 | 2,183 | データム・ポリスター | SLG |
| 10 | バイオハザード-CODE:Veronica- | DC | 5位 | 3位 | 6回 | 1,920 | カプコン | AVG |

## 読者人気TOP10

読者人気チャート集計期間：1月8日～1月21日

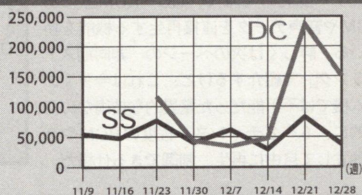
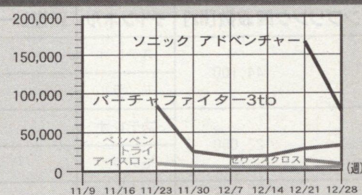
| 順位 | タイトル | 機種 | 前号 | 最高 | 回数 | ポイント | メーカー | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ | SS | 1位 | 1位 | 16回 | 7,925 | セガ | SLG+AVG |
| 2 | グランディア | SS | 2位 | 2位 | 22回 | 6,043 | ゲームアーツ/ESP | RPG |
| 3 | ソニック アドベンチャー | DC | 8位 | 3位 | 2回 | 5,217 | セガ | ACT |
| 4 | サクラ大戦 | SS | 3位 | 1位 | 42回 | 4,987 | セガ | SLG+AVG |
| 5 | バーチャファイター3tb | DC | 6位 | 5位 | 3回 | 3,367 | セガ | FTG |
| 6 | スーパーロボット大戦F 完結編 | SS | 5位 | 3位 | 14回 | 3,219 | バンプレスト | S・RPG |
| 7 | Pia♥キャロットへようこそ!!2 | SS | 7位 | 5位 | 6回 | 3,128 | NECインターチャネル | SLG |
| 8 | 下級生 | SS | 外 | 2位 | 35回 | 2,549 | エルフ | SLG |
| 9 | スーパーロボット大戦F | SS | 4位 | 2位 | 27回 | 2,357 | バンプレスト | S・RPG |
| 10 | デビルサマナー ソウルハッカーズ | SS | 10位 | 3位 | 24回 | 2,075 | アトラス | RPG |

## 売り上げ分析 キラータイトル『ソニック～』大ヒット！ 年末のDC市場は大盛況！

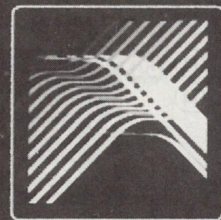
前回の集計では有力の新作がなく沈滞ムードが漂ったDC市場だが、今回は話題作『ソニックアドベンチャー』のヒットにより、いよいよ本領を発揮した。前回集計期には5万本程度だったDCのソフト売り上げは『ソニック～』が発売された12/21週には25万本近くまで増加し、翌12/28週も減少したとはいえ15万本台に及んでいる。この盛況の立役者『ソニック～』の売り上げは、発売初週と翌週の累計で23万本を突破。新ハード登場から1カ月後のソフト売り上げとしては十二分な数字を達成した。

一方のSS市場は、DCと比べると伸びは少ないものの、12/21週に『サクラ大戦帝撃グラフ』のヒットがあり、こちらも年末らしい賑わいを見せた。いずれは収束に向かうであろうSS市場だが、現時点ではまだまだ新作にも勢いがある。DCの躍進とともに見守っていきたい。

 イラスト/藤田章久

大好評連載企画　ドリキャスの秘密をやさしく解説！

# Dreamcastの基礎知識 Vol.13

## ADXサウンドシステム 驚異のストリーミング技術！

前号、前々号で紹介したSofdecと同じく、ADXサウンドシステムはCRIが開発した次世代のサウンド&非同期ストリーミングシステムだ。さて、その秘められた力やいかに!?

インタラクティブ・マルチサウンドトラック・システム

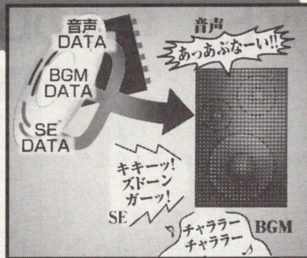
## 「CRI ADX」は究極のオーディオシステムだ！

従来のゲーム機は、グラフィックと比べるとサウンドが少し軽視されていた感じがあったよね。もちろんドリームキャストは、本体のサウンド再生能力だけでも素晴らしいパフォーマンスを発揮するし、これだけであらゆるゲームのニーズに応えられるだけの力がある。しかし、ドリームキャストはこの程度で満足はしない！　大容量で高速なGD−ROM、メモリ、CPUパワーをうまく利用することで、今までにないサウンド再生、GD−ROMのマルチ（非同期）ストリーミングを実現したのだ。ストリーミングに関しては次のページでじっくり解説するとして、まずはADXサウンドについて特徴を紹介してみようと思う。下にはADXの仕様表も載せておいたので、興味のある人はチェックしておくといいだろう。スキルがアップするかもよ？

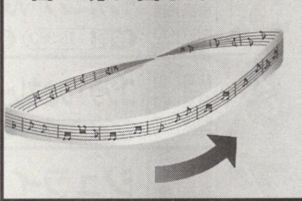
### 高音質でCPUに優しい圧縮方式

ADXサウンドは下の表のように、あらゆる周波数に対応し、BGMはCDクオリティである44.1KHz、音声は22.05KHzといった具合に用途によっていろんなレートで再生することが可能だ。さらに、ADXは独自の圧縮方式を使うことで、データサイズは非圧縮データの４分の１、CPU負担率１％（モノラルは0.7％）というCPUに優しいスペックを実現したのだ！

### マルチストリーム再生が可能

ADXサウンドのデータは、メモリに読み込まれたデータだけでなく、GD−ROM上にあるBGMや音声データを直接再生する機能を持っている。詳しくは次のページの「非同期ストリーミング」で紹介するけど、これは今までのゲーム機では不可能だった驚異的な技術なのだ。基本的に、６〜８チャンネル程度のBGMや音声を独立して自由に再生、制御できる仕様だ。

### シームレス(ループ)再生もできる

シームレス、つまり「つなぎ目なく」音をループ再生できるのもADXシステムの優れている点だ。この再生は、MIDI音源がサポートしているものの、CDクオリティで再生可能な音源として正式にサポートしたのはADXが初めて。この機能を使えば、CDクオリティのBGMを途切れることなくループ再生できるので、ゲームの雰囲気をぶち壊す心配もないぞ！

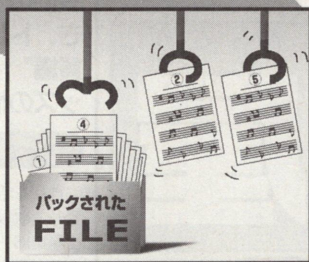
## GD１枚の収録時間とADXの音声の仕様

■GD１枚に収録可能な時間

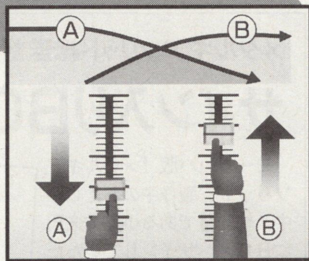
| サンプリング周波数[Hz] | チャンネル | 転送レート[Kbyte/Sec] | 収録時間[hour] | 品質 |
|---|---|---|---|---|
| 44,100 | ステレオ | 49.6 | 5.5 | CD |
| | モノラル | 24.8 | 11.0 | |
| 22,050 | ステレオ | 24.8 | 11.0 | TV(FM) |
| | モノラル | 12.4 | 22.0 | |
| 11,025 | モノラル | 6.2 | 44.0 | AM |

■仕様

| 項目 | 仕様説明 |
|---|---|
| サンプリング周波数 | 44.1KHz、32KHz、22.05KHz、14.7KHz、11.025KHz、8,820Hz、7,350Hz、6,300Hz |
| 量子化ビット数 | 16ビット、ステレオ／モノラル |
| 入力ファイル形式 | AIFFファイル、WAVEファイル |

## インデックス再生機能

数十、数百といったサウンドデータ（特に音声など）を1つのファイルにパックし、任意のインデックス（番号）を指定することで再生する機能。サウンドデータをパックする意味なんてあるの？ と思う人も多いだろうけど、小さいデータを1つずつ記録するより、パックして1つのデータとして記録した方がGDの領域を無駄なく使うことができるのだ。

## 音声のクロスフェードエフェクト

クロスフェードというのは、たとえば音声Aの音量を下げながら音声Bの音量を上げていくことで、異なる音声のつなぎ目を滑らかに移行させる効果がある。つまり、フェードイン・フェードアウトを併用する機能ってわけ。クロスフェードを使えば、異なるBGMを違和感なくつないで再生できるのだ。もちろん、フェードイン・フェードアウト機能のみの使用も可能だ。

## ADXと他の音声圧縮方式を徹底比較！

ADXサウンドの素晴らしさは、圧縮率、音質、再生時のCPU負担率すべての面でバランスが整っている点にある。わかりやすくするために、他の代表的な音声方式と比べて表にしたものを下に挙げてみたぞ。圧縮率という点ではMPEGオーディオに一歩及ばないものの、全体的に他を圧倒しているのがわかるんじゃないかな？ 厳密に比較すると、音質はCD－DA（CDオーディオ）にかなわないけど、パッと聴いた感じでは判別がつかないほどADXの音質は優れている。システムの負担率は、データの大きさ、圧縮を解く際に必要なCPUパワーを総合評価したもので、負担率1％を誇るADXに軍配が上がるのは言うまでもない。再生の自由度は、音声データ加工（エフェクト）や特殊再生が可能かどうかを示したもので、これもADXに圧倒的軍配。ADXの機能を考えれば当然だよね!?

| | 音質 | 圧縮率 | システムの負担率 | 再生の自由度 |
|---|---|---|---|---|
| ADX | ◎ | ○ | ◎ | ◎ |
| CD－DA | ◎ | × | ◎ | △ |
| PCM | ◎ | × | ◎ | ○ |
| ADPCM（※1） | ○ | ○ | ○ | ○ |
| MPEGオーディオ | ○ | ◎ | × | △ |

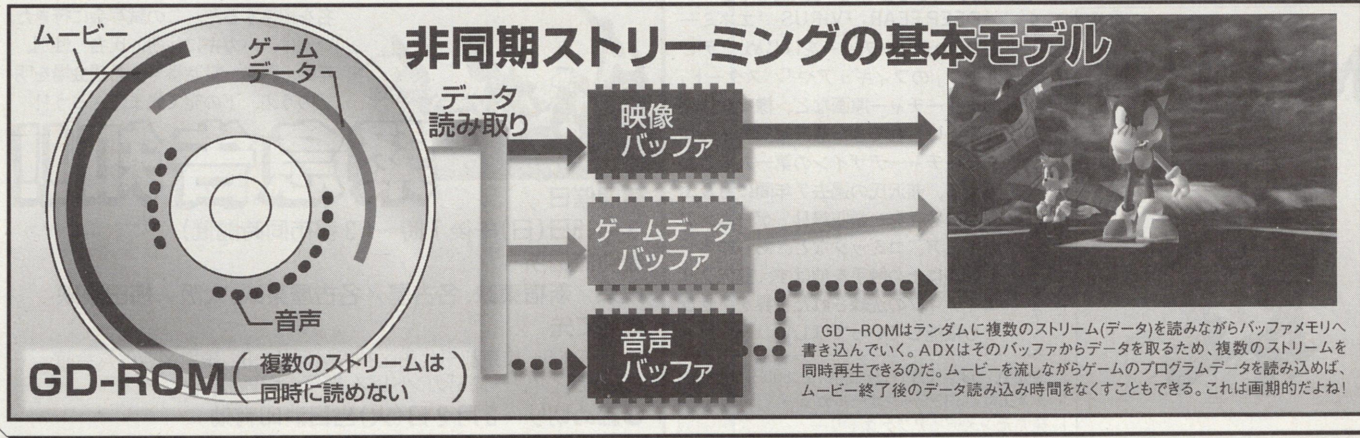
## 非同期ストリーミングが光ディスクの欠点をなくす！

ADXサウンドシステムが音質、特殊再生能力に優れているのはわかったよね。しかし、ADXの真骨頂はこんなモンじゃないぞ！ その1つがムービー再生などで当然とされていた「同期ストリーミング」の概念を打ち破る「非同期ストリーミング再生」ができるということ！ でも、「ストリーミングって何？」と疑問に思う人も多いだろうから、ここで詳しく説明しておこう。

ムービーや音声を記録媒体から再生するには、その情報（時間の長さやデータ形式）を取得してから再生に適したドライバや設定を読み込んで、データを途切れることなく受け取って再生する必要がある。これを同期ストリーミングといい、サターンやPSのムービー再生にも使われている方式だ。また、パソコンの音声やムービー再生の多くも同期ストリーミングを採用している。この方式は連続的なデータ再生を保証するため、再生中は他のデータを読み込むことができず、ムービーを再生しながら他の音声ストリームを同時再生したり、プログラムデータを読み込むことはできないのだ。その証拠にサターンやPSでは、ムービー再生後に、ゲームデータの読み込み時間「Now Loading」を表示するソフトが多く、それを回避するために「あらかじめプログラムデータをゲーム機のメモリに蓄えておく」といった涙ぐましい努力をしているソフトも少なくなかった。これがゲームとムービーの垣根を生む原因だったわけだけど、ADXの登場でその概念は変わる。

ADXシステムは、複数の異なる音声、ムービー、プログラムなどのデータを読み込んで同時再生できる「非同期ストリーミング」を実現した。ここで疑問に思うのが、ひとつしかないピックアップレンズ（GD－ROMのデータを読み込む部分）で、どうして複数のデータを同時に読み込めるのか？ どうやって再生するのか？ ということだよね。ADXは、この問題を複数のストリームバッファを用意して実現した（下のイラスト参照）。具体的には、再生したいストリームの数だけバッファメモリ（DCのメインメモリの一部）を用意して、GD－ROMからのデータをそれぞれのバッファに蓄えながら、ADXシステムが必要とするデータだけを「バッファから」複数読み込んで再生するのだ。これはGD－ROMのアクセススピードが速いからこそできる芸当で、ADXがバッファからデータを読み込む量よりも、GD－ROMがバッファへ書き込むスピードが速いので、バッファが空になることがないというわけ。つまり、ADX側からはいつもデータがあるように見えるのだ。このように、GD－ROMはあちこちのデータをランダムアクセスしているにも関わらず、ADXはバッファを介することで複数のデータを自由に（非同期に）ストリーミング再生できるのだ。

### かんたん用語解説

（※1）**ADPCM**：Adaptive Differential PCM
エー・ディ・ピーシーエムと読む。PCMというサンプリング手法でデジタル化された音声データ（PCMの状態では非圧縮）をすべて記録するのではなく、以前にサンプリングしたデータとの「差だけ」を記録することで、データ量を抑えた方式。1/4～1/8程度の圧縮ができる。

GD－ROMはランダムに複数のストリーム(データ)を読みながらバッファメモリへ書き込んでいく。ADXはそのバッファからデータを取るため、複数のストリームを同時再生できるのだ。ムービーを流しながらゲームのプログラムデータを読み込めば、ムービー終了後のデータ読み込み時間をなくすこともできる。これは画期的だよね！

# 電撃 スーパーマニア御用達!! なんでも屋

取扱品目：CD　LD／ビデオ　トレカ　テレカ　ポスター　フィギュア　etc...

今回の"なんでも屋"はvol.3に引き続き、トレカ超絶プレゼント大会"量より質編"開催!!　もちろん、それ以外のグッズの情報も激満載だから絶対読めッ！

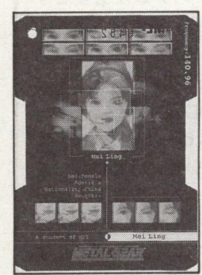
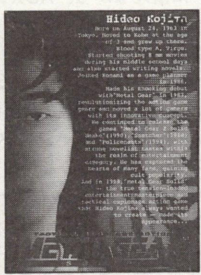
**プレゼント** 宛て先

賞品を希望する人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい賞品名＋このコーナーの感想を明記のうえ、当編集部「なんでも５」係まで送って下さい。締め切りは２月10日当日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせて頂きます。たくさんのご応募待ってます。

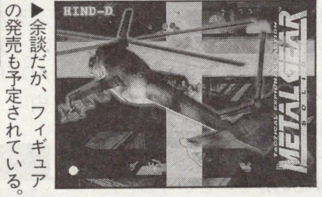
## トレカ蒐集委員会 Get The FULL COMP

### スペシャルコレクションカード METALGEAR SOLID

研ぎ澄まされたグラフィックと練り込まれた物語で、多くのユーザーの心を捉えた『メタルギアソリッド』。その世界がトレカで再び甦る……。特製プラスチック製の本テレカは全100種類。すべてにシリアルナンバーが刻印されているぞ。またこの100種類以外にSPカードとして、PALキーカードや世界に１枚しかない描き下ろし原画カード、といった超レアなモノもパックインされているのだ。

▲35万パックの限定生産。

▲カットされたものや、小島氏本人のカードも…。

◀カード製作には小島総監督も参加されたとか。

▶余談だが、フィギュアの発売も予定されている。

発売中（'98 12月中旬）　発売元：コナミ
価格：１パック（4枚＋リストカード）／600円〔税別〕
１ＢＯＸ（24パック入り）／14,400円〔税別〕

## メタルギアソリッド総監督小島秀夫氏直筆 サイン入りBOXをプレゼント!!

ヨーロッパ版『メタルギアソリッド』製作中のお忙しい中、総監督である小島秀夫氏にＢＯＸへサインしていただいた。なんでも屋店主も手放したくないこの逸品を、今回、泣く泣く１名様にプレゼントする。なお、この賞品が欲しい人は、『メタルギア』への思い入れも必ず明記すること。

▲▶ＤＣへの移植もぜひ検討してください。お願いします。監督！

▲これが噂の全宇宙に１つしかない、小島氏直筆サイン入りＢＯＸ。本当にプレゼントしたくなかった……。

## 映画「ガンドレス」電撃試写会のお知らせ

３月下旬全国東宝洋画系で公開されるアニメ映画「ガンドレス」。映画公開に先駆け、３月15日に全国３都市でB-magazine Presents 「ガンドレス」電撃試写会を開催、合計750組1,500名を招待するぞ。この試写会に行きたい人は、ハガキに住所、氏名、性別、年齢、職業、電話番号＋希望会場を明記のうえ、下の宛て先まで送ろう!!

### 緊急告知!!

●開催日
３月15日(日)午後７時～(３都市同時開催)
●開催場所
東京／新宿東映、名古屋／名古屋東映、大阪／梅田東映
●宛て先
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
(株)メディアワークス「ガンドレス」試写会D係
●締め切り　３月２日(火)当日消印有効

## 蔵書のススメ NIRAGRAM 韮沢靖作品集

◀300体以上のクリーチャーを収録。まさに、クリーチャーデザインの巣窟なのだ。

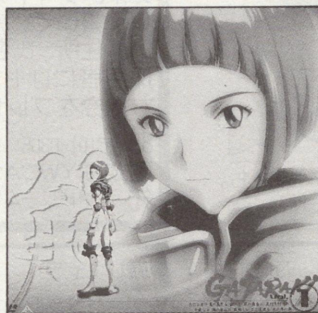
『DEEP FEAR』『VIRUS』『エネミーゼロ』のクリーチャーをはじめ、「デビルマン」のフィギュアや「バスタード」のクリーチャー原画など、様々な作品を手掛けられてきた韮沢靖氏。そんなクリーチャーデザインの第一人者とも言える、韮沢氏の過去７年間にも及ぶ作品の数々を一挙収録!!　ゲーム、フィギュア、コミックなど、あらゆるジャンルにその触手を伸ばす、韮沢クリエイティブの洗練された世界を、ぜひとも堪能していってほしい。

発売中（'98年12月11日）価格：2,800円〔税別〕
Ａ４正寸／132ページオールカラー
発売元：メディアファクトリー

**"精のツグ"スポーン情報**　昨年映画公開とともに放映され、大反響を呼んだＴＶアニメ版「スポーン」がまたＷＯＷＯＷで見られる!!　しかも、今回は前回放送分の１stシリーズだけでなく、日本ＴＶ未公開の２ndシリーズも一挙放映されるぞ。気になる放送日は、↗

# アニメ狙い目

## ガサラギVol.1

'98年10月の放送スタート時から多くのアニメファンを虜にしてきた、待望のサンライズメカアニメがついにリリース開始!! 第1巻めとなる今作には、第1話"石舞台"と第2話"序ノ舞"が収録されている。「装甲騎兵ボトムズ」「太陽の牙ダグラム」の高橋良輔が想像する、古（いにしえ）と近代兵器が交錯する世界を満喫せよ。

▲村瀬修功氏の描き下ろしジャケット。

発売中（1月15日）　発売元：バンダイビジュアル
価格：VHS／LD／DVD、それぞれ5,000円〔税別〕
初回生産特典：LD／DVDには特製BOX（4巻収録可能 VHS／イラストシート

## 青の6号Vol.2「PILOTS」

セル画を一切使用しないフルCGアニメとして、話題を呼んだ『青の6号』。その第2巻が登場!! Vol.1で一斉射撃を受けていた6号は、はたして危機を脱することができたのか…。なお初回には、特典として村田蓮爾描き下ろしピンナップが付くぞ。

発売日：2月25日　発売元：バンダイビジュアル
価格：VHS／LD／DVD、それぞれ5,000円〔税別〕

## スプリガン

'98年9月に公開され、そのスピーディーな展開と超美麗なCGでアニメファンの度肝を抜いた、「スプリガン」がLD&DVDに登場。超古代遺産〝ノアの方舟〟を奪わんとする謎の組織と、それを阻止する特殊工作員〝スプリガン〟の熾烈な戦いの火蓋が今切られた……。

初回版には映像特典として、劇場用予告編やTVCMなどが収録されるぞ!!

◀「AKIRA」でおなじみの大友克洋氏が総監修されただけに、そのクオリティは折り紙付き。

発売日：4月25日
発売元：バンダイビジュアル
価格：LD／DVD、それぞれ7,800円〔税別〕

# 音径の恩恵 CD-press

モグラッパー／金月真美／國府田マリ子

## モグラッパー

〝音〟で遊ぶ、ノリノリサウンドゲーム『モグラッパー』。そのサウンドトラックが早くもリリースされた。収録曲は全部で15曲。このうち5曲は、サントラでしか聴けないリミックス曲だぞ。びっくりマーク連続のミュージックを要チェックッ！

▲リミックスを手掛けるのは、人気DJ〝DJ SOMA〟率いる「GRO SOUND」だ!!

発売中（1月20日）　価格：2,310〔税込〕
発売元：ポニーキャニオン

## From the Beats…
### 金月真美

藤崎詩織の声でおなじみの、金月真美さんのベストアルバム（全15曲）が発売されるヨ。初回版には、アルバムとは別に8曲入りの12emLIVECDが付くぞ〜。

▲全国各地でアルバム発売記念イベント開催決定!!

発売日：2月5日　価格：3,059円〔税別〕
発売元：キングレコード

## やってみよう
### 國府田マリ子

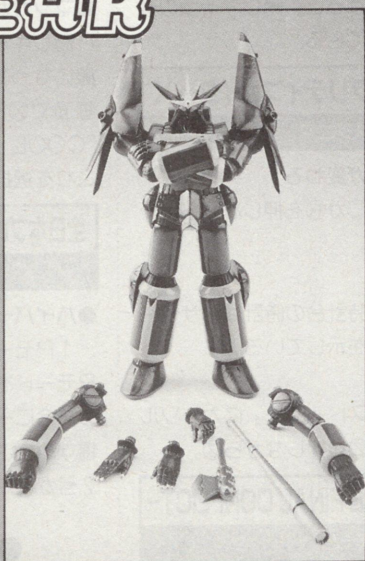
アニメに、ラジオに大活躍中の國府田マリ子さん。そんな彼女のアルバムが、約半年ぶりに登場。ポップスあり、バラードありの全12曲を聴きまっくちゃえ♡

▲1月22日には、シングル「待っていました」も発売。

発売日：2月26日　価格：3,059円〔税別〕
発売元：キングレコード

# フィギュアGEAR

## ガンバスター

ガイナックス製作の熱血スポ根ロボット宇宙アニメ『トップをねらえ！』。その物語の中で登場する、バスターマシンこと〝ガンバスター〟がアクションフィギュアになって見参っ!! 全高（頭から足の先まで）16cmで、バスタートマホークやバスターホームランなどのパーツが付属されているぞ。さらに腕組みパーツも付いており、おなじみのポーズ（右の写真参照）も堪能できる。なお腕や脚など、全身計7カ所が可動。ちなみに、この商品は完成品なので買ったその日からすぐ遊べるぞ。

発売中（'98年12月）　原型：佐藤拓
価格：2,800円〔税込〕
発売元：海洋堂

## 「HMX-12マルチ」「神岸あかり」

春からはアニメも始まり、さらなる大ブレイクを予感させる『To Heart』が、いよいよアクションドールシリーズに進出!! 第1弾は、ユーザーの中でも特に人気の高い「HMX−12マルチ」と「神岸あかり」をドール化。容姿だけでなく、マルチにはモップが、あかりにはエプロンと通学カバンが付属されるなど、小道具もばっちり。ファンにはうれしい限りだネ。また、ドールを飾るためのスタンドもあらかじめ付いているヨ。

発売中（'98年12月）原型：佐藤拓
価格：2,800円〔税込〕
発売元：海洋堂

▲自由なポージングと独特の雰囲気を再現するため、オリジナルボディを使用しているのだ。

↘2月15日（1stシリーズ全6話を放映）と16日（2ndシリーズ全6話を放映）の2日間。どちらの日も23:40から放映スタートだ。TVアニメ版「スポーン」の1st&2ndシリーズを一気に堪能できる、数少ないこのチャンスを逃さずにばっちりチェックしていこう！

★電ドリウラワザ情報局

# ジャンル別 ウラワザデータベース

ウラワザの内容が、近々ドリームキャストに変わります。サターンはコレで見納めかも。今のうちに全部チェックしておこうね。それでは、今回もFTG編サ行スタート！



## ＦＴＧ編 ス

（前号からの続き）

### ストリートファイターZERO2

カプコン

**●いつもと違うコース**

サバイバルモードのキャラを決定するとき、Ⓛかⓡを押しながら決定する。すると、敵の出現順序が通常とは違う順番になる（Ⓛの場合は、最後のキャラが必ず真・豪鬼になる）。

**●隠れステージ**

対戦モードのステージ選択画面で、カーソルを「BOSS1」に合わせ、Ⓐ+ⓩを押す。すると、隠しステージの「大草原」で対戦ができるようになる。

**●さくらの色が変わる**

サバイバルモードでさくらにカーソルを合わせてからスを押し、春麗→アドン→元→ダルシム→ナッシュ→バーディー→ローズ→ベガ→豪鬼→ダン→ガイ→ロレント→ソドム→サガット→ザンギエフ→ケン→リュウとカーソルを移動させ、ⓩを押しながらⒶ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓩのどれかで決定すると、普段と違う色の制服になる。２Ｐの場合は上のコマンドでカーソルの動かし方を春麗→アドン→元→ダルシム→ナッシュ→バーディー→豪鬼→ダン→ベガ→ローズ→ソドム→サガット→ザンギエフ→ロレント→ガイ→ケン→リュウと変えること。ただし、このウラワザは殺意の波動に目覚めたリュウが使える状態だと、使用することができない。

**●勝利ポーズを選ぶ**

対戦相手に勝利したあと「K.O.」の文字が表示されたら、ボタンのどれかを１つ押し続ける。すると、各ボタンに対応した勝利ポーズを選ぶことができる。

**●勝利メッセージを選ぶ**

キャラが勝利ポーズをとったら、方向ボタンと、Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ、Ⓧ+Ⓨ+Ⓩ、Ⓐ+Ⓧ、Ⓑ+Ⓨ、Ⓒ+Ⓩ、Ⓛ+ⓡのどれかを組み合わせて画面が切り替わるまで押し続けると、勝利メッセージを選べる。

**●春麗のコスチュームが変わる**

キャラ選択時、春麗にカーソルを合わせてⓩを３秒以上押してから決定する。すると、ジャージ（？）姿からストⅡのチャイナ服姿になる。なお、気功拳コマンドが、←タメ→＋パンチに変更しているので注意すること。

**●乱入してもステージを選べる**

アーケードモードで乱入したとき、カーソルを戦いたいステージのキャラクターに合わせ、ⓩを３秒以上押してから、ⓩを押したまま使いたいキャラを選択する。

### ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

カプコン

**●豪鬼を使う**

ムービーバトルモード以外のキャラ選択画面で、✚上、Ⓑ、下、Ⓩ、右、Ⓧ、左、Ⓨの順にすばやく入力。すると、隠しキャラの豪鬼を使用することができる。

### ～制服伝説～ プリティファイターX

イマジニア

**●キャラクターの色が変わる**

キャラ選択画面でⓁかⓡを押しながらキャラクターを決定する。

**●時刻が分かる**

北海道ステージの時計台の時計は、サターンの内臓時間の時刻を示している。

**●マリアを使う**

タイトル画面の「ストーリー」にカーソルを合わせてⓍ+Ⓨ+Ⓩを押しながらⓩ。

### ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-

ズーム

**●隠しキャラ**

ゲーム難易度を「NOMAL」か「HARD」にしてクリアすると、"ZUZU"と"XTAL"が使用可能になる。さらに、この２体が使える状態でゲームを12時間以上起動すると、"NECO"が使用できる。

**●隠しステージ**

隠しキャラ"NECO"が使える状態になると、ステージセレクトのところに「WHITE」と「BLACK」のステージが追加される。さらに「BLACK」にカーソルを合わせ、Ⓛ+ⓡを同時に押すと「PIZZA」のステージが出現する。

**●隠しゲーム**

ゲームを３時間以上起動すると、キーコンフィグ画面に「TEST(1)」が追加され、これを選ぶと「MINI-PHALANX」というミニゲームを遊ぶことができる。また、キーコンフィグ画面で、コントローラのすべてのボタンを「NO USE」にすると、同画面に「TEST(2)」が追加され、これを選ぶと「NECO叩き'97」が遊べる。

**●マンガが見られる**

隠しキャラの"NECO"が使用できる状態になったら「STORY」のメニュー選択画面でⓍ+Ⓨ+Ⓩを同時に押す。すると、「COOL STORY」という項目が追加され、これを選択するとマンガが見られる。

### 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

セガ

**●ハイパー馬場１号、２号登場**

１Ｐモードをクリアしたレスラーで再び１Ｐモードをプレイする。すると、３冠戦以外の試合に一定の確率でハイパー馬場１号が登場する。この１号に勝利するとハイパー馬場２号が一定の確率で登場する。

●FTG編サ行次号に続く

# 寒さには[サムさ]で対抗していきたい……!!

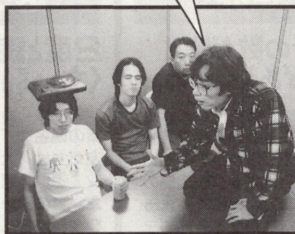
どーもコンニチハ。馬鹿ブリオです。気づけばもう少しで2月。寒さも日に日に厳しくなってきました。いつも暖房の効いた編集部にカンヅメ状態なので、たまに外に出ると余計に気温の変化を敏感に感じ、ますます外に出にくいです。しか～し！ アツさが勝負の我が読者ページ（初耳）にとって、そんな甘えは通用しません。寒さに凍えているわけにはいかんのです！ じゃあ、一体どうしたらいいのか!? 答えはただ一つ。寒さにはサムさで対抗するしかないのです!! あのハンムラビ法典にも「目には目を、歯には歯を」。そして欽ドコでは「村の時間の時間の時間の時間を」という格言があるじゃないですか（ネタ古すぎ）！ この冬の寒さに対抗できるのは、サムいギャグならお任せの、サムイマンを置いて他にはない！ 果たしてそのサムいギャグ3連発で、この冬の冷気を吹き飛ばせるか!? イケるトコまでイッてもらいましょう!!

怒涛のサムイマンギャグ4連発!!

勝手だなぁ、宇宙の騎士カッテマン
（現在の気温10度）

自力でジキニン
（現在の気温0度）

台無し、っていうか大納言
（現在の気温マイナス40度）

ギャグがサミー工業
（現在の気温マイナス80度）

### ここで突然読者からの質問か！

**Q サムイマンとメガドラ馬鹿は同一人物ですか？**

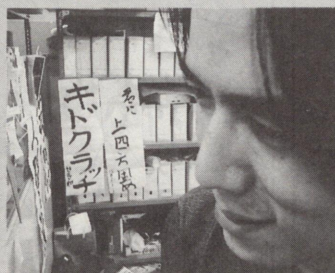
メガドラ馬鹿が誌面に登場してから、毎回のようにこの質問が寄せられてきています。このままだと暴動が起こりそうなので（起こんねーよ）、この辺でハッキリさせておきましょう。たしかにメガドラ馬鹿とサムイマンは、親子と言っても違和感のないくらいよく似ていますが、実際は（たぶん）赤の他人です。特に、マンガだとかなり見分けがつきにくいので注意。目安はメガドラのあるなしです。

▼肩を組めば、人間ペスター。

## 結果報告

**よけいサムくなった！**

「心頭滅却すれば火もまた涼し」といいますがやっぱりサムいモノはサムイ！ みなさんはちゃんと服を着込んで、風邪をひかないようにしましょう。

## もっと読者の声が聞きたい読者ページ

### アンケート順位で調子にのってみる

どーも、馬鹿貴族です。このページが始まって、もうすでに5回目を迎えます。回が進むごとに読者を置いてきぼりにしている、この読者ページですが、ここに来て驚愕の新事実。なんと我が馬鹿貴族は、アンケートハガキによる読者人気で『バーチャ』に並ぶ、堂々の7位にランクインしていることが発覚しました！ でも、それと同時につまらない記事ナンバー1にも選ばれていることも発覚し、一同がっくし。

### 左曲がり署の精鋭たち

**馬鹿ブリオ**
馬鹿貴族メインライター。某音速ゲームの攻略を担当して、自分の三半規管のヘボさを再認識。

**メガドラ馬鹿**
メガドラを愛する変わり者ライター。この間、カントリーマアムを食べて鼻血を出していた。

**ドーベルマン馬鹿**
編集部を守り続ける番犬、ドーベルマン馬鹿。最近忙しくて、映画が見れない、と嘆いている。

**ベンガル**
この読者ページを担当する、ストッキングを被った編集者。セガラリー2を恋い焦がれる毎日。

**パイナポー大西**
セガの広報員。いつの間にか、さりげなく馬鹿貴族の一員に加わる。かすみ草の一員でもある。

### お願いそっとしておいて

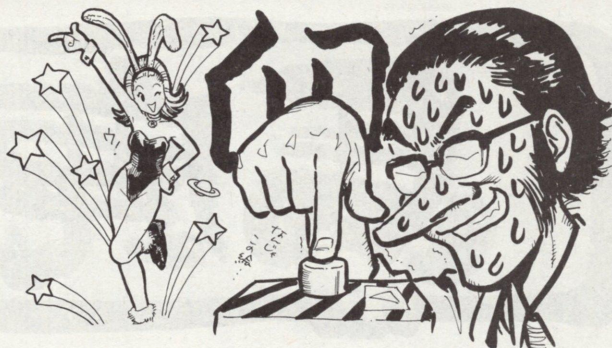
電ドリの掲示板に埼京線でワタシらしき人を見たという書きこみがあった。「電セガのまつつですか？」と聞いたらしいが、その男は「違います」と答えたそうだ。よく考えたら、その質問に「違います」って答えたらバレバレじゃねーか、オレ!!
（ブリオ）

### 攻略班のぼやき

誰がなんと言おうと酔うものは酔うのですよ。ワタシの三半規管がヘボイってのもありますが、少しプレイしていると頭が痛くなってきます。最近ではネズミ見ただけで痛くなります。
（ブリオ）

**やっぱ本物は違うわ……**

今回の「イケる～」撮影中の話。写真のポーズを決めている間から、サムイマンが「さまあみそ汁」だなんだと飛ばしまくり。本当にサムくなってきた頃終わったんですが、撮影が終わってもサムイマンのワンマンブリザードは止まりませんでした。ひい。（ドベ）

# ウサギ年だぞ！スイッチオン！

なんと我が編集部には、ウサギ年の人が3人もいます。そのうち、馬鹿プリオとメガドラ馬鹿は年男です。っていうか、ウサギは鼻がヒクヒクしてかわいいね。

## ワタシだけの世界

### 脳みその数だけ、世界があるんだね。

オリジナルのキャラどころか、そのキャラのバックストーリーまでしっかり考えているモノから、ギャグ一辺倒のイラストまで、幅広く集まってます。空をかける一筋の流れ星に負けないくらい（←？）の、自分の世界を待ってます。う～ん、人間ってすばらしい。

◀岡山県　兼定和泉
兼定サンはオリジナルの物語も考えているとか。気になる。

▲静岡県　今井きよ　腕カバーがバッファローマン。

▲京都府　聖灯霞　やっぱりチャイナドレスはいいね。

▲岐阜県　ともぞう　自画像ではないそうです

▲兵庫県　プリやん　ドロンジョ風な女がイカス。

▲三重県　ちかの　前に載ったビフよりも強いらしいぞ

▲兵庫県　ほほほのほ　なにがどうはやったんだろう。

▲京都府　メンデス　なんだか、サムいですね。

▲東京都　名無しマン　PNを書いて下さい……。

## 不幸の手紙を送ろう！

### 2度と読み返したくない恥部です。

何を隠そうワタシの卒業文集の題名は「愛の嵐」です。友だちは「大造じいさんとガン」という題名で書いてました。この辺から、学生時代のワタシがどんな生徒だったか、感じ取って頂きたい。どうでもいいけど。とりあえず「3年間の思い出」みたいな、小市民的な題名じゃなかったのが唯一の救いかも（どこが）。

みんな！知ってるかい!?
セガた三四郎 実は
生きてんだぜ!!
CMをよく見な
爆発の横に
パラシュートがあるだろ！
イヤッホウ!!

◀兵庫県　ほほほのほ
え、マジ!? ホントにマジ!?

中学の時の
卒業文集のタイトル
『誕生日なのに
誰も祝ってくれない』

◀大阪府　南條峰巨
オレは「愛の嵐」という題で書きました。

## アンゴルモアの大予想

### 言い訳とかも考えているんだろうな

なんかTVなど各方面で、人類滅亡だ、ナンだ！って騒いでいる人がいますが、なんにも起きなかったらどう責任を取るんでしょうか。今から楽しみです。っていうか、2000年という人類の節目に生きていられるコトに感謝したい今日この頃です。

▼熊本県　村上径希
これ、載せちゃっても大丈夫なんだろうか……。

▼京都府　聖灯霞
とりあえず、登って胸元に飛び込みたい。

▼広島県　五月雨
殺助っていうナイスなネーミングがかなり絶妙。

## 4コマ

### 正真正銘の4コマだね

▲兵庫県　ほほほのほ
転んだ後、笑ってこそ本物。

▲大阪府　一般市民
つま先のラインが良すぎてコワイ。

**まとめて買いだぜコイツは**

待望の『ラリー2』がきたんで遊びまくり。会社での注目度も一番でした。画面を見て「こりゃあドリキャス買わなきゃ……」という人多数。よしよし、と思ったらウチの部員やんけ！　アンタらまだ買ってなかったんかい！　あ、オレもだった……。（ベンガル）

今回のお題
## 世紀末と隕石

### たとえメテオが降っても、科学の力で何とかなる！

年も明け、いよいよ今年は1999年。世も末の雰囲気も濃厚になってまいりました。みなさんも自慢のモヒカン頭や肩パッドに磨きをかけながら、世紀末覇王になるべくガンバってることでしょう。

さて、世紀末といえば、昔から核戦争が起こったり、改造バイクに乗った集団が暴れたり、突然海の向こうに「修羅の国」が現れたりするのが相場と決まっております。そして中でも1番メジャーな世紀末と言えるのが、何といっても隕石の落下でしょう。とくに映画の世界では『メテオ』『ディープインパクト』『アルマゲドン』と、もう隕石の大安売り状態。で、世界のあちこちがボッコンボッコンになりながらも、最後は科学の力でどうにか収拾がついてしまうのが、この手の映画の常といえます。でも、そんないくつも隕石映画の中で、ムチャクチャ強烈な解決の仕方をするものといえば、62年の日本映画『妖星ゴラス』が1番！　まあ隕石が地球に向かってくるところまでは他の映画と同じなんですが、何とこの映画では隕石をどうにかしようとは考えず、南極にロケットをつけて地球を動かしちゃおう、ってんだからオドロキです。しかもそのおかげで南極の氷が溶け、怪獣まで現れるもんだからもう大騒ぎ。で、結局地球が動いたおかげで隕石はぶつからず、最後に今度は北極にロケットをつけて地球の軌道を戻そうという、まるで落語のオチのようなラストで終わるのでした。

まあ子供の頃にこの映画を見た時は、「スゲエ！やっぱ科学の力だ！」と不覚にも思ってしまった私ですが、さすがにこの歳になると、もはやギャグとしか思えません。でも最近はありきたりなストーリーの映画やゲームが多い中、「このぐらいじゃないと"斬新なストーリー"とはいえないのでは？」などと考えてしまう今日この頃であります。

▲東京都　えるふ2号
ついに来ました！　伊藤潤二ハガキ（マジに募集中）。ほかにもゲーム以外の趣味をつづったハガキ待ってまーす。ヤバすぎて載せられないのはダメ。

## 水面下でうごめく謎の企画
# バカスシステム

### バカスシステムとは?

ついに動き出したバカスシステム。どんどんためて馬鹿になろう！　ってことで、次号では、集めてもらえるバカス賞品を大発表するぞ。なんか、ハガキに「埼玉県は何バカスなの？」という質問が多いのは気のせいか。おいおい、埼玉県なんかもらってどうしようというんだい？（←お前が書いたんだろうが）

### 景品GETまでの流れ

**1 バカスを集める**

まずは馬鹿貴族の最初のページの右下を見てもらいたい。そこにある、アヤシゲなイラストこそバカスチケットなのだ。それを切りとって大事に保管しよう。1号で2バカスだ。

**投稿ハガキ分のバカスは編集部から自宅へ郵送！**

さらにハガキが掲載されると、編集部から追加のバカス（1枚につき1バカス）が郵送される。

**2 集めたバカスを編集部に送る**

そして、欲しい賞品に決められた枚数がたまったら、欲しい賞品名と必要なバカスを同封して封書で編集部「バカス」係に送ろう。後日、賞品が届くぞ。

### こんな賞品を予定

| おもちゃ券 |
|---|
| 図書券 |
| おこめ券 |
| ゲームソフト |
| 埼玉県 |

### そりゃ、うまくはなかったけどサ

昨年再販されたマシーネンクリーガーのプラモを集め始める。かれこれ十数年ぶりの再会となり懐かしさもひとしお。当時は小学生で、ひとつ買うにも大変だったのを思い出す。しかし……失った模型技術を取り返すのって難しい。え？　元々ないって？（ベンガル）

### 人面魚ブーム再燃の兆し!?

シーマンが熱い！　ゲテモノ好きの私としてはあのインパクトは見逃せません。しかも、一説によると頭に生えているアレは生殖器だとか。あああ、なんだか壮絶な絵を想像してしまった！　馬鹿貴族、ってゆーか私は全面的にシーマンを応援しーまんす！（ドベ）



**メガドラ馬鹿の大邸宅（6畳一間&暖房ナシ）に冷たく眠る、お宝の数々。それらを惜しげもなく披露しちゃう当コーナーに、こんな質問のハガキが届きました。**

Q　メガドラ様に質問です。ゲームタイトルは忘れてしまったのですが、アメリカ（だったと思う）からの移植作で、マンガ家の主人公が自分の描いた悪役キャラにマンガの中に閉じ込められると言うゲームがメガドラでありませんでしたか？　ステージがコマ割り風になっていて、悪役キャラがモンスターが次々と描き、それを主人公が倒していく、という設定が斬新で、当時すごくおもしろそうなゲームだなと思ったものです。今でも憧れのゲームです。どうかこのゲームのメガドラにあるのなら、名前を教えてくれませんか？　お願いしますッ!!

兵庫県　ほほほのほ

結論から言うと、このゲーム、メガドラにあります。今回、タイミングがいいことに、富山県のメガドライバー君から、この作品のオススメハガキを頂きました。

## A 『コミックスゾーン』

▲日本版　▲USA版　▲ヨーロッパ版

メガドラ晩期に発売（'95年9月1日／価格7,800(税別)）された、この『コミックスゾーン』は、メガドラの機能をフル活用したACTです。ストーリーは、主人公・ターナーが自分をマンガの中に閉じ込められた敵（ターナーが描いた悪役）を倒すというモノ。舞台がマンガの中だけに、ふきだしでの会話やコマを飛び越えての移動など、独特の演出が満載だ。また、アクションも豊富で敵とのバトルでは格闘ゲームさながらの派手なコンボも決められちゃうぞ。なお、ステージは全6面構成（2面ごとにボスがいる）。少ないように感じられるが分岐があったり、パズル要素が随所に盛り込まれていたり、バラエティに富んでいて何度も楽しめる。1度は、プレイしておきたい作品だッ!!

**メガドラ捕捉：** この作品は、噂によると日本に800本しかないらしい。そのためか、現在秋葉原では3万円近くのプレミアが付いています。

▼アメコミ調の擬音がイカす。

◀左からスイッチに触れないとつかまないぞ。

### ●紹介してくれたお礼です

ここではメガドライバー君が悩んでいる、という最終コマでの核ミサイルの止め方を伝授する。手順は、まずボスを含めすべての敵を倒す（ボスは最下段のジェット噴射を使えば素早く倒せるぞ）。すると、右の写真の位置にスイッチが現れるので、後はそのスイッチを入れればOKだ。

# メガドラ馬鹿は2月の21日が誕生日です。この日には、いくらあっても困らない、メガドラをみんなからもらってます。

## VOL.31のちゃんぷ

## MELTE 入魂の1枚!

ひさしぶりに以前のちゃんぷから「オレがちゃんぷだ!」係りにハガキが届いたので掲載します。また、電ドリになってからの初ちゃんぷも決定! おめでとうございます!!

## VOL. 3のちゃんぷ発表

| 順位 | 名前 | |
|---|---|---|
| ちゃんぷ | プリやん | (兵庫県　獲得ポイント82) |
| 2位 | 椎野倫子 | (愛知県　獲得ポイント75) |
| 3位 | えるふ2号 | (東京都　獲得ポイント71) |
| 4位 | 楠本由貴恵 | (長野県　獲得ポイント60) |
| 5位 | きりなこう | (東京都　獲得ポイント57) |

総評:総評なんてエラソーですが、感想です。3号はハガキの掲載枚数が少なかったので、結構熾烈なバトルが繰り広げられました。できるだけ枚数多くしていくから期待してね。メガドラ。

▲福島県　にくしょ①　ホッペの赤みがかった所が紅蘭らしいっス。

▲京都府　聖灯霞②　『ベルセルク』どんなゲームになるかね〜。

▲愛知県　星天使③　ちょっとお嬢様ってカンジのマリアだネ。

▲福島県　江口正二④　隠れルーマー・メガ馬鹿もズバリ入手済み!!

▲岡山県　兼定和泉⑤　DCでも、なんかガンダムモノ出るみたい!?

▲埼玉県　AI⑥　姉妹合作のダブルなまちゃん、ありがとう!!

▲三重県　猿天化DC⑦　うり(瓜)使いって読んでました(笑)。

▲三重県　ちかの⑧　年末年始は休めましたが仕事初日から徹夜…。

▲岐阜県　咲良⑨　メガドラ馬鹿も、このキャラがお気に入り。

▲福岡県　花崎れん⑩　常連街道目指し、これからも精進してネ。

▲京都府　伽椰ケイヂ⑪　微妙な色使いが伝わるといいけど…。

▲兵庫県　プリやん⑫　次はぜひとも紅蘭のイラストをお願いします。

▲京都府　ゆーちゃん⑬　これで友だちとの約束ちゃんと守れたネ。

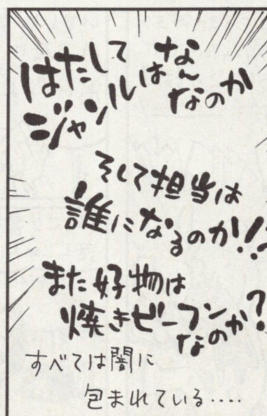
▲長野県　楠本由貴恵⑭　鉛筆独特の柔らかさが出ていていいかも。

▲千葉県　港町和斗⑮　チェインのおてんばさんな所が好きで〜す。

## そこは観光名所ではありません

バイトオンナ3号と鎌倉へ初詣に行ってきました。デート? と思いきや、ほかのメンバーがドタキャンしただけ。見たのは「愛・やんや」のコピーで有名な結婚式場・鶴ケ岡会館。金ぴかでした……って何しに行ったんだかよくわからなかったです。(メガドラ)

## ひとりごとマシーン

ベンガルがイヤホンマイク付きの携帯電話に変えました。ストッキングだけでも不気味なのに、電話機も持たずにベラベラしゃべっている様は恐怖そのもの。ってゆーか、あまり関わり合いになりたくない系の人です。……うーん、前もそうだったか。(ブリオ)

# 帰省した人たちのおみやげで食いつなぐ毎日です

▲徳島県　まさき⑯　もう『戦国TURB』楽しんでますか？

▲千葉県　北坂朝⑰　レニはクールに決めていたほうがいい!?

▲埼玉県　夏いちご⑱　DC版『BR』を見られる日はくるのかネ～。

▲千葉県　ぱるぷんて⑲　遅くなりましたが、メリークリスマスです。

▲京都府　藤崎きりな⑳　今号もぜひ2冊買って下さいなッ!!

▲北海道　来須亮太㉑　『ブラマト』はどのキャラもかっこいいッス。

▲京都府　えるふ2号㉒　猫っぽい梢ちゃん。でも、かわいい～♥

▲兵庫県　エインデベル㉓　こたつにみかんはやっぱり基本だネ。

▲富山県　歌川琴葉㉔　TVでたまに見てました。LD買おうかな。

▲奈良県　八色翔㉕　う～ん、なんか怪しげな雰囲気プンプン…。

▲北海道　清水幸㉖　『魔剣X』の次は、やっぱメガテンかな？

▲千葉県　翠㉗　ハガキの書き方は、どちらでの形でもOKです。

▲宮城県　楓来らみー㉘　これからも素敵なイラスト送って下さい。

▲埼玉県　AI㉙　映画が3月に公開されるらしいですヨ。

▲兵庫県　プリやん㉚　関西以外で北野誠氏を知ってる人っている？

▲千葉県　万里あきら㉛　ふさふさした翼を触りたいよう～。

▲岐阜県　ともぞう㉜　この想いが届くようにお祈りいたします…。

▲岐阜県　深森碧乃㉝　ごめんなさい…『EVE』ノータッチです…。

▲埼玉県　はしもれに㉞　ヒーローっぽいポーズがなんかイカす。

▲滋賀県　山本ともこ㉟　ヒマがなくても投稿して下さい。（←鬼）

▲北海道　かったー㊱　実は、私こっそりバルログ使ってます…。

▲大阪府　まりのめぐみ㊲　マジメなイラストを待ってま～す。

▲奈良県　八色翔㊳　バットエンド…、でもゲキガンカード獲得!?

▲静岡県　今井きよ㊴　『ポップン～』は編集部で大ブレイク中っス。

▲山口県　樋山律稀㊵　本体と一緒に買うという人も多いのでは？

▲長野県　楠本由貴恵㊶　パンダ柄のチャイナ服がかわいいネ♥

▲福岡県　にくしょ㊷　真ゲッターは燃える!!オススメのアニメだぜ。

▲北海道　マーテル㊸　メガドラ関係のイラストだと掲載率UP？

▲三重県　ちかの㊹　幻想的な色合いで、雰囲気出てますネ～。

▲大阪府　巴美宝㊺　去年の記録を抜けるように頑張って下さい。

▲岡山県　兼定和泉㊻　『バウンティ・ドッグ』はマジでハマりました。

▲広島県　MERRY㊼　徹夜の力作!!　モノクロでゴメンなさい。

▲埼玉県　猫乃にゃん子㊽『エリー～』の方は遊びましたか？

▲千葉県　ジャンボ肉だんご㊾　攻略が役に立って光栄です～。

▲山梨県　もちづきひとみ㊿　このぬいぐるみはジャンボール？

## 投稿ちゃんぷのルール説明

メガドラ馬鹿です。ハガキをもっと送って下さい。ペンの先にメガドラエネルギーを集中して書きましょう。量より質を重視するのが私のやりかたですが、メガドラのソフトは量が重要。ウソ、質もメチャ高いです。

### STEP① その号で1番気に入ったイラストを選ぶ

まずはその号の投稿ちゃんぷ掲載ハガキの中からビビビときたものを1枚選ぶ。自分のハガキも選んでいいぞ。次にそのハガキの投稿者のうしろに書いてある丸付き数字を記憶しよう。これが投票用の数字となる。

### STEP② 自分の投稿ハガキに、数字を書きこめ！

次に自分が送るイラストハガキの表面（あて先を書く方ね）の左下に、さっき決めた数字を書き込んで投函。これでOKだ。まとめ送りの際は、封書の左下に書くこと。1人1回の投票しか認めていないので注意！

### STEP③ ちゃんぷになれば無条件掲載の大チャーンス！

その次の次の号でちゃんぷの発表がある。見事ちゃんぷに輝いた人は、自分の持てる限りの悪知恵を働かせて描いた気合のイラストを「オレがちゃんぷだ！」係に送る。このハガキは無条件で特大掲載されるのだ！

## メガドラ、懐かしいっす

編集部YK3の過去を暴くために、大昔のゲーム雑誌をもちこんでみました。その雑誌でゲームライターをしていた頃のYK3はなんと十代。YK3はあまりの気恥ずかしさに頭を抱えていました。セガファンなら知ってる人もいるハズだぞ？　フフフ。（メガドラ）

## アイ●ックよりも簡単ですよん

電ドリ掲示板に常連投稿者の方から書き込みをいただいています。割とひんぱんに目を通しているので、ぜひらして下さいね（URLは奥付）。ドリームキャストを持っていて電話回線さえあれば、すぐにアクセスできちゃうなんてスゲー時代だよな。（ベンガル）

## 投稿のおやくそく♥

～これだけは守ろう！～

- 一つ、えんぴつで書かない
- 一つ、住所・氏名を忘れない
- 一つ、字は大きく太く書く
- 一つ、うすずみは使わない
- 一つ、ハガキは縦横どちらでもOK
- 一つ、ちゃんと切手を貼ろう
- 一つ、エピソード重視

ルールルルルルッルー！　というワケでルール解説です。最近、文章の中で歌を歌うことによって文字量を稼ぐ不届きなライターがいますが、そういうルールを無視した奴は誰ですか。馬鹿プリオですか。ああそうですか。ってゆーか、こういうのも文字量稼ぎの一例です。みんなはルールを守って投稿していきましょうね。

## エピソードを大切に

みなさんは自分の「モットー」がありますか。馬鹿プリオのモットーは「エピソード重視」ということだそうです。何か物語が感じられるモノしか身につけないそうですが、じゃあ、そのアホ高いGショックはなんだ!?と聞いてみたら「そんなアホなところがエピソード」なんだそうです。もう、好きにしてって感じですか……。

**あて先**　〒101-8305 ㈱メディアワークス　電ドリバカ⑤（コーナータイトル）係

メーカーとサバゲで激突！

# 電撃かすみ草が往く

不定期連載第3回

戦いを通じて友情を育め！

**初陣の苦い敗戦から約2ヶ月。大した訓練もできないまま、毎日を送る電撃かすみ草に、早くも次なるメーカーから、挑戦状が叩きつけられた！**
**今回の相手は、御大セガ・エンタープライゼズ！　我が電撃かすみ草が、どこまで強敵セガに食い下がれるのか？　そして勝利の女神はどちらに微笑む!?**

## 今回の対戦相手

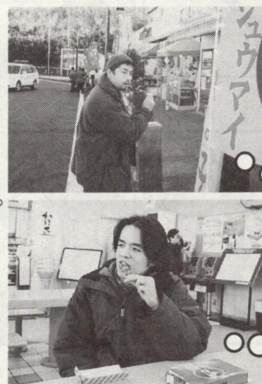
セガ・エンターフライゼスチーム

### セガ・サバゲR&D(サバ研)

セガ・サバゲR&D(通称サバ研)は、サバイバルゲームを研究開発する、謎の部隊らしい(笑)。その存在はセガ社内でも極秘にされ、公の場所に出るのは今回が初めてとか。当然、実力の方ほうも未知数。かなりミステリアスなチームだ。

# かすみ草最大の危機!?

## 待ち合わせ場所に佇むはせがーとまっつ

「S根とサムイマンとパイナポーとしのが、来られないみたいっす」。はせがーとまっつは、食べていたやきとりを口から発射!!　声の主は死神ヤスだ。今言った隊員を消していくと残りは…たった4人だけ!?　じゃあ、ニキータはどうした？　「あ、連絡するの忘れてたかも」。コラァ!!「いや、問題ないっす。傭兵を手配しておいたから安心っす」。まずお前から撃ち殺してやる、ヤスダァァ!!

### 死神ヤスの弁明

### そのころ編集部では…

はせがーたちが、やきとりに舌鼓を打ってる頃、出動予定だったサムイマン&S根&しの&ヤスは、編集部の入稿サバイバルに巻き込まれ、もはや虫の息に…っつーか息してなかった。

## ルール

各チームの本陣にフラッグ(旗)を設置して、ゲームスタート。先に敵のフラッグを取った方を勝ちとする、サバゲではポピュラーなルール。かすみ草が勝った場合は、メーカーから読者プレゼントをGET！　逆に負けた場合は、本誌でそのメーカーの宣伝をしなければならない。

## 電撃かすみ草

突然のアクシデントで、極端に人数が減ってしまった、電撃かすみ草。しかし、助っ人のおかげで、なんとかゲームはできそう。逆に強くなってる気も…。

**爆弾オヤジはせがー**

使用銃：
**HK-51、UZI-SMG**
電撃かすみ草隊長。新たにゲットしたウェポン、ウージーの性能を試すべく、今日も戦場に飛び込んでいく。本誌編集長は副業!?

**死神ヤス**

使用銃：
**AK47-S AIMS、SPAS12**
当日、タクシーのオヤジと喧嘩しながら現場到着。愛銃の手入れに余念のないベトコンだが、担当としての努力はあまりしない。

**東洋の虚人まっつ**

使用銃：
**どりあえずMC51**
サバゲや銃関係は、ズブの素人。子供の頃の水鉄砲遊びだけをヒントに戦場を駆けめぐる、永遠の幼児。銃やBDUはすべて借り物。

**真下参謀**

使用銃：
**M4A1、PSG-1**
電撃かすみ草の主力&参謀&教育係。このチームに必要不可欠な精神的支柱である。サバゲと聞くと、体温が3度上昇するらしい。

### 今回、かすみ草の危機を救ってくれる助っ人さん

**きんさん(ぎんさん)**

使用銃：
**STEYR AUG**
銃を戦場にたくさん持ち込みたがるお兄さん。アグレッシブな銃撃戦を好む。本業はコンピュータ関係のお仕事。サバゲ歴約2年。

**木村(小林)**

使用銃：
**MC51**
真下参謀が率いるチーム「フォーカス」の副隊長を務める。一人一殺を信条とする、そつのない動きが印象的なお兄さんだ。

**対戦相手募集**　このコーナーでは、サバゲチーム「電撃かすみ草」に挑戦してくれるメーカーの方々を募集しています。サバゲチームを持っているが腕に自信がない人、いい標的が欲しい、メーカーの宣伝がしたい！という人。電ドリ編集部までご一報下さい。

## ゲームレポート

### 第1戦 敵のミスに助けられたかすみ草。またもや、イヤ～な予感が…。

互いに守りに徹した膠着状態となった初戦。フィールド中央での睨み合いが続き、もはや時間切れかと思われたその時！ 残り人数で優っていたセガチームが、かすみ草の残り人数を誤って攻め上がって来た！ すかさず真下参謀がゲットし、なんとか引き分けに持ち込む。危なかった…。

### 第2戦 かすみ草の記念すべきフラッグゲット！

開始直後からセガチームが猛攻、主力を二手に分けて、左右から攻撃を仕掛けてきた。が、そのおかげでフィールのド真ん中がガラ空きに。それを察知したまっつが敵フラッグまで一直線。そして、激しい銃撃の中、膝をガクガクにしながらフラッグゲット！ まっつ、二階級特進！

### 第3戦 ヤスときんさんのふんばりそして、チームワークの勝利！

フラッグゲットの勢いに乗り、フィールド右側に全戦力を投入して、勝負に出るかすみ草。が、セガチームが左側から来襲してきたため、フラッグを攻められ大ピンチに！「もはやこれまで!?」と思われたが、ヤスときんさんがフラッグ付近まで後退、待ち伏せで2人を倒す。はせが一もバックアップに入り、終わってみれば、かすみ草が辛勝!!

### フラッグゲットォォォ！ なんていい響きなんだぁぁぁ！

強敵・セガチームに、ほぼ完璧に近い形で勝てたのも、超素人のまっつがフラッグゲットできたのも、2人の助っ人のおかげであるのは言わずもがな。しか～し！ 助っ人の相乗効果としてチームワークがかなり機能したため、かすみ草メンバーの動きも、前回とはまるで違っていたのだ。次のゲームもこんな感じでいきたいものである。

▶セガチーム、気合い十分の出陣。ねぇねぇ、強そうだよ…。

▲塹壕に身を隠すまっつ。この後、キムラーの援護を受けて敵フラッグへ!!

▲本来インドア戦を得意とする助っ人の両名だが、ここでも動きは抜群！

※捕らえられた宇宙人ではありません。

**大殊勲 まっつのコメント**

ゼビウスの1UPフラッグを取ったときよりウレシかったです。

戦いすんで日が暮れて…

## 今日の戦績…2勝1分け!!

### WINNERのコメント

電撃かすみ草隊長
**はせが一氏**

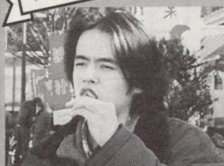
こらぁ、S根、パイナポ、中村！ 大事な試合をさぼるとは何事ぞ！ でも、おかげで勝てました(笑)。

### LOSERのコメント

セガ・サバゲR&D隊長
**垣花真琴氏**

残念ながら破れてしまいましたが、セガは倒れたままじゃない!! 次回にこの雪辱は晴らします！

## 三賞発表

**チャック・ノリス賞**

見事なフラッグゲットを果たしたまっつが受賞。本人曰く「チャックよりブルース・リー賞を希望したい」。バカ。

**敢闘賞**

セガチームを率いて勇敢に戦った、垣花（かきのはな）隊長に決定！ これからも良きライバルでありたいですね!!

**ランボー賞**

実はかなりの敵を倒して勝利に貢献した、かすみ隊隊長、はせが一。まっつと意気のあったプレイを見せていました。

## 戦利品プレゼント!!

### 超貴重な大型ポップをゲット!

普段はAMの施設事業をしているセガチームからは、『スパイクアウト』と『ゲットバス』の店舗用大型ポップ（よくお店の入り口に立ってるヤツね）を徴収してきました。これをセットで1名の読者にプレゼントします。締め切りは2月10日までです。貴重品なのでどしどし応募するべし！

〒101-8305（株）メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「電撃かすみ草　プレゼント」係

## 総評

助っ人たちのおかげで勝つには勝ったものの、サバゲ以外の部分で課題が残ったように思う。それはズバリ、かすみ草隊員の情報伝達の不十分さ！ っていうか、ヤスのスケジュールの調整不足。っていうか、徹夜明けのサバイバルゲームは、本当に生死に関わると思いました。だってヤスとまっつは、いまだに社会復帰できてないし。

**教訓 編集部も戦場なんだね**

次回はエアガンの老舗・東京マルイに直撃取材を敢行!!

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | コース | 時間 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| | 2年コース | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| | 3年コース | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース） |

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。 |

### 3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース） |

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース） |

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース） |

### サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース） | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

### ゲームデザインクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース） |

### インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。 |

## 名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

## 横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

## 東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

（使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ）

毎週（月・木又は火・金）/18:30～21:00 開講場所（代々木）

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

## 1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

## '99年卒、ゲーム会社（専門職社員）内定速報!! ダントツ全国第一位!!

ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
（株）ナムコ

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
（株）サミー

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
（株）スティング

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
（株）ユークス

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
（株）ネクサスインターラクト

ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
（株）コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

## 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

# 読者アンケート

**応募方法** 右のハガキにアンケートの回答、希望するプレゼントの番号、住所、氏名、年齢を記入の上、50円切手を貼って送ってください。締め切りは2月11日(消印有効)。当選者の発表は『電撃ドリームキャスト』VOL.7(2/26発売)です。

※問1～3は「表1・掲載記事名」の中から選んで、番号を記入してください。

**1** 今号の記事の中で、おもしろかったものを3つ選んでください。

**2** 今号の記事の中で、つまらなかったものがあれば、1つ選んで「番号」と「理由」を書いてください。

**3** 何の記事を読みたくて本誌を買いましたか。2つ選んでください。

**4** 今号の表紙についてどう思いますか。
①良い ②普通 ③悪い

**5** 今後、「付録」をつけるとしたら、どんなものがいいですか。
①ウラワザ付録 ②ポスター付録
③ソフトのカタログ付録
④攻略付録(ソフト名も記入)
⑤その他(内容を書いてください)

**6** 今まで発売された「サターン」もしくは「ドリームキャスト」のソフトの中で「攻略してほしい」ソフトがあれば、ソフト名を1つ書いてください。

**7** 「電撃セガサターン」からの本誌の購買頻度を教えてください。
①電撃セガサターンを毎号買っていた
②電撃セガサターンを時々買っていた
③「電撃ドリームキャスト」になってから買っている
④今回初めて買った

**8** 「電撃ドリームキャスト」をどこで知りましたか。
①書店で見て ②テレビCM
③ラジオCM ④友だちから聞いて
⑤他の「電撃」グループの雑誌を見て
⑥ポスターを見て ⑦その他

**9** 「電撃ドリームキャスト」をどこで買いましたか。
①本屋 ②コンビニ ③その他

**10** 「電撃ドリームキャスト」以外に、定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、雑誌名を2つまで書いてください。

**11** ゲームソフトを買う時に、何を参考にしますか。1つだけ選んでください。
①雑誌の記事 ②メーカー ③TV・CM
④店頭デモ ⑤イラストレーター
⑥その他(具体的に書いてください)

**12** 「ドリームキャスト」を買いましたか。
①買った ②買う予定 ③買う予定なし

**13** 「ドリームキャスト」のソフトで買ったタイトルを番号で書いてください(買ったものすべて)。
①バーチャファイター3tb ②ペンペン トライアイスロン ③ゴジラ・ジェネレーションズ ④ジュライ ⑤インカミング ⑥セヴンスクロス ⑦ソニックアドベンチャー ⑧TETRIS 4D ⑨戦国TURB ⑩神機世界エヴォリューション ⑪セガラリー2

**14** 「ドリームキャスト」の周辺機器で買ったものを番号で書いてください(買ったものすべて)。
①ビジュアルメモリ
②ドリームキャスト・コントローラ
③ドリームキャスト・キーボード
④レーシングコントローラ
⑤アーケードスティック

**15** 「ドリームキャストネットワーク」にアクセスしましたか。
①アクセスした ②これからやる予定
③やるつもりはない

**16** 今後発売される「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、遊んでみたいものを2つまで書いてください。

**17** 今までに買った「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、好きなものを3つまで書いてください。

**18** 次の中で、持っている「ゲーム機」を番号で書いてください(持っているものすべて)。
①ドリームキャスト ②サターン
③スーパーファミコン
④プレイステーション
⑤NINTENDO64 ⑥その他

**19** パソコンを持っていますか。
①持っている ②持っていない

**20** 「サターン」ソフトを何本持っていますか。

**21** ゲームセンターに行きますか。行くとしたら1カ月間に何回くらい行きますか。
①行く(回数も記入) ②行かない

**22** 「電撃ドリームキャスト」へのご意見、ご要望があれば書いてください。

### 【表1・掲載記事名】

①北へ。
②シェンムー(莎木)
③七つの秘館
④サンライズ英雄譚(仮)
⑤フレンズ
⑥フレンズ通信
⑦魔剣X
⑧MARVEL VS.CAPCOM
⑨With You
⑩エレメンタル・ギミック・ギア
⑪リアルサウンド
⑫レッドラインレーサー
⑬スーパースピード・レーシング
⑭ポップンミュージック
⑮パワーストーン
⑯ぷよぷよ～ん
⑰あつまれ！ ぐるぐる温泉
⑱デバイスレイン
⑲セガラリー2
⑳神機世界エヴォリューション
㉑ソニック アドベンチャー
㉒セヴンスクロス
㉓戦国TURB
㉔ルームメイトW
㉕ノエル3
㉖Do The DC！
㉗LOCK ON PC！
㉘電撃DC Ranking Now
㉙ドリームキャストの基礎知識
㉚電撃なんでも屋
㉛ウラワザデータベース
㉜馬鹿貴族
㉝電撃かすみ草が往く
㉞読者プレゼント
㉟電撃サクラ隊3
㊱月刊ワープタイムズ
㊲KISSより…
㊳蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
㊴麻雀大会IISpecial
㊵NEWS DIGEST

## プレゼント当選者

**電撃ドリームキャストVOL.3**

■グッズその他
①ネオジオポケット本体＋キング・オブ・ファイターズR-1 めろんちゃんの成長日記体験版&B4ポスター
富山県 中道 龍士
大分県 安部 猛
鹿児島県 山中 由紀
②シーズン 卓上カレンダー&クリアファイル
秋田県 長谷部達也
山形県 佐藤 正智
東京都 堀 富慈子
香川県 金子 貴英
福岡県 河村 祥子
③電撃ドリームキャスト特製Tシャツ
青森県 桜庭 友明
東京都 加田野 洸
長野県 石坂 洋文
新潟県 吉越 亮介
愛知県 蒲 真也
愛知県 寺澤 令
京都府 川村 翔太
大阪府 竹内 憲生
兵庫県 木之瀬優輔
長崎県 赤瀬 敏広
④カプコン・シークレットファイル22号
埼玉県 佐藤 正俊
神奈川県 牛迫 宏文
神奈川県 松田 誠
滋賀県 藤谷 恭浩
宮崎県 児玉晃太郎
⑤電車でGO！ カードゲーム
北海道 池端進之介
茨城県 根本 達矢
千葉県 能見 真也
神奈川県 山本永緒紀
岐阜県 玉置 和音
⑥ルームメイトW テレホンカード
北海道 三浦志津江
静岡県 盛下 聡
和歌山県 中谷晃一郎
香川県 薄 修
宮崎県 甲斐 祐一
⑦仙窟活龍大戦カオスシード 4点セット
秋田県 小名 司
茨城県 太田 寛太
埼玉県 久保 隆
埼玉県 渡辺美奈子
千葉県 関原 雅美
千葉県 楡井 規之
山梨県 小林 宏美
山梨県 長谷部直樹
長野県 遠藤 春恵
石川県 伊藤 淳志
京都府 原 妙子
京都府 森本 吉浩
兵庫県 中村 妙子
兵庫県 浜田 英伸
奈良県 宗京 邦和
岡山県 柴田 大輔
広島県 柏原 慶三
高知県 木花 佑介
大分県 加藤 省吾
宮崎県 吉岡 雅仁

■ゲームソフト
⑧戦国TURB
埼玉県 金子 諭理
三重県 浅井 龍司
大分県 国実 英輔
⑨海へ Summer Waltz リアル麻雀アドベンチャー
東京都 新田 紗代
島根県 石原可奈子
山口県 川向 伸二
⑩ルームメイトW
栃木県 広瀬 慎吾
新潟県 細海 秀樹
富山県 谷口 卓

# 読者プレゼント Vol.5 PRESENTS

今回はソフト&カレンダーをどーんとプレゼント!!

## 応募の方法

今回のプレゼントでほしいものが見つかったら、左についているアンケートハガキに、各アンケートの答えと、欲しいプレゼントの番号を1つだけ記入して50円切手を貼ってポストへ投函しください。締め切りは、2月11日（消印有効）、発表はVOL.7（2月26日発売）にて。お楽しみに。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選された方は、この懸賞に当選できない場合があります。

## Soft ソフト

人気ソフトを大プレゼント!

### ❶『ポップンミュージック』ソフト&特製コントローラ

DC セットで1名

◀コナミのDC参入第一弾ソフト。リズムにあわせてボタンをたたけ。特製コントローラとセットで。

### ❷『ラングリッサー トリビュート』

SS 3名

◀『ラングリッサー』シリーズ全作がセットになったスペシャルパッケージ。

### ❸『ガールドールトーイ』

SS 3名

▲アンドロイドのエリカに、感情を持たせろ！ 異色の恋愛AVG。

## Goods グッズ 1999年度カレンダー

### ❹「ドリームキャスト」カレンダー

5名

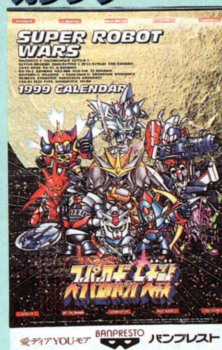
◀めずらしい、シールタイプのカレンダー。どこでも好きな場所に貼れちゃうぞ。

### ❺「SNK」カレンダー

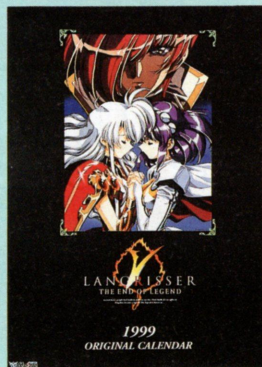
10名

▲「KOF」や"月下～"などのキャラクターが総出演。ファンなら絶対ゲットしたいね。

### ❻『スーパーロボット大戦』カレンダー

10名

◀『スーパーロボット大戦』に登場したロボットが勢ぞろい。キミの好きなロボットは入ってるかな。

### ❼『ラングリッサーV』カレンダー

10名

◀うるし原智志氏が描いた、美麗な『ラングリッサー』の世界を十二分に満喫できる壁掛けカレンダー。

### ❽『6インチまいだーりん』カレンダー

10名

▲ティカップで入浴中のピグマリオンたちがかわいい。ポスター型カレンダー。当たった人は超ラッキー❤

### ❾『ガールドールトーイ』カレンダー

3名

▲めくる度にドッキリしちゃう『ガールドールトーイ』の卓上カレンダー。

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を貼って
お出しください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
(株)メディアワークス
電撃 ドリームキャスト Dreamcast 編集部
プレゼントVOL.5係行

キリトリ線

| 〒 | － | ここにはなにも<br>書かないでください→ | | |
|---|---|---|---|---|
| 住所 | 都道<br>府県 | | | |
| | | TEL ( ) | | |
| 氏名 | | 年齢 | 歳 | |
| 職業 | | ①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3<br>⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生<br>⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職 ⑰その他 | | |

## P.157のプレゼントで希望する賞品番号

DENGEKI member's voice

# 電撃サクラ隊3 Vol.5 SAKURA-TAI 3

今回からはいよいよ、ファン待望の声優さんインタビューコーナーが始動！　そして、ついに女王が復活したキャラコンもお見逃しなく!!

## ドラマCD『青い鳥』2月10日発売

チルチル役 レニ・ミルヒシュトラーセ

ミチル役 アイリス

サクラ大戦２ドラマCDシリーズのラストを飾るのは『青い鳥』。公演へ向けての練習中、レニは劇中の「何のために戦うのか」という言葉に、戦うことしか知らない自分の存在意義を疑い始める。自分の意思ではなく人の言葉に従って青い鳥を求めるチルチルに、レニはいつしか自分を重ね始め…。今回は、舞台を通じて成長するレニを描いた感動巨編！　でもそこは花組、カンナの下ネタ連発などお約束もバッチリなのだ。『少年レッド』解決編やレニ＆アイリスの新曲「希望」も収録。

◀2月10日に、テイチクより3000円（税込）で発売。レニのシリアスな演技は必聴！

### 収録を終えて…

**●西原久美子さん（アイリス役）**
ゲームで演じた『青い鳥』を、最初から最後まで演じられて感動しています。アイリスにとってミチルはハマリ役なので素直に演じられたんですが、他のみなさんの演技に笑いをこらえるのが大変でした（笑）。このドラマCDシリーズは、ふだんの花組をかいま見ることができるのでウレシイですね。

**●伊倉一恵さん（レニ・ミルヒシュトラーセ役）**
レニがたくさんしゃべることはめずらしいので、ドキドキしました。『青い鳥』は子どものころに読んで以来で、演じるのは今回が初めてです。チルチルはレニにキャラクター的に近いので、演じる苦労は特にありませんでした。まわりのみなさんのお芝居が楽しくて、いつもビックリしています。



## アクションドール新作

『サクラ大戦２』フルアクションドールシリーズにマリア、カンナ、アイリスの新戦闘服姿が仲間入りだ。特にマリアとカンナのボディは、新しく作り直されているのがポイント。各キャラともドールスタンド付きで、マリアには銃（エンフィールド改）が、アイリスにはジャンポールが同梱されるぞ。

◀販売元はツクダホビー。各9800円（税抜）で、3月下旬発売予定。約30センチというビッグサイズも魅力。

## さくら・すみれ・マリア『アニメ紅白』出演

12月31日にニッポン放送（関東ローカル）でオンエアされた『アニメ紅白』。その番組にさくら役の横山智佐さん、すみれ役の富沢美智恵さん、マリア役の高乃麗さんが、『サクラ大戦』を代表して出場したのだ。３人が歌った曲は『檄！　帝国華撃団（改）』と『花咲く乙女』のアカペラバージョンの２曲で、３人とも振り付きで熱唱していたぞ。ちなみに横山智佐さんは、赤組（白組は緒方恵美さん）のキャプテンとしても大活躍したのだ。

▲こちらがラジオの収録風景。３人とも振り付きで、ノリノリだったのだ。

## 『帝撃グラフ』販促ポスターを5名にプレゼント!

昨年末に発売された『サクラ大戦２』のファンディスク『帝撃グラフ』。今回はその販促用ポスター（Ｂ２サイズ）を５名様にプレゼント。希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を明記して、電撃サクラ隊３「タタミ大きめ」係まで。締切は２月11日（当日消印有効）。当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。

### 隊員の声

●『帝撃グラフ』の声優さん質問コーナーで、いきなり岡本麻弥さんに「エッチ」とか言われてビックリしました。（東京都・トラゴロウさん）★今回のインタビュー中も、半分くらい織姫のキャラが交じった感じで答えてくれたんですよ。●サクラ隊３へのあて先ですけど、東京都〜は書かなくていいの？（佐賀県・これが精一杯さん）★郵便番号をキチンと書けば、ちゃんと届くから大丈夫。安心してね。

Windowsで今年の春に発売が予定されている『サクラ大戦』。セガのＰＣ事業部さんの話によると、これ以外にももう１本『サクラ』関係のソフトが予定されているとのこと。ただし、『サクラ２』ではないらしい。だとすると、『電脳記録年鑑』（『サクラ大戦』のパソコン用デジタルデータ集）の「太正十四年度版」とか？　楽しみ〜！

# VOICE ACTRESS INTERVIEW

●声優インタビュー

Vol.1

**今回から始まったこのコーナーは、『サクラ』の声優さんに『サクラ』について語ってもらうコーナーです。第1回めは織姫役の岡本麻弥さん。いってみよ！**

# 岡本 麻弥さん

Maya Okamoto

PROFILE

2月3日生まれ(水瓶座)。東京都出身。血液型B型。読書&シャボン玉が趣味。バンビーナ所属。『サクラ大戦2』ではソレッタ・織姫役を熱演。他にTVアニメ『機動戦艦ナデシコ』、『サイレントメビウス』などにも出演。現在は映画の勉強のため、アメリカ・ニューヨークに留学している。

## 貴族の娘のはずがいつのまにか怪しいコギャルに(笑)

**──まずは、『サクラ』に関わることになったきっかけを教えてください。**

岡本麻祢さん(以下岡本)：ある集まりの時に広井王子さんに「今度一緒に仕事しましょう！」と言ってもらったんです。お酒の席ということもあって、最初は社交辞令だと考えていたんですが、その後本格的なオーディションの知らせが来まして…。広井さんは口約束だけで終わらせず、キチンと約束を守る人なんだなと感心しました。

**──『2』からの参加ということで、苦労した部分はありましたか？**

岡本：『2』だから、という意味では特になかったです。すでに1つの『サクラ』ワールドが作られていたとはいえ、『2』ではまた新しい世界を作るわけですから。

**──織姫の第一印象はどうでした？**

岡本：生まれも育ちも貴族という感じで、一目で気に入りました。絶対にこの役を取ってやる！ と思いましたね。しかもオーディションの時は「ローマの休日」のヘップバーンのつもりで演技して欲しいと言われ、もう、合点承知と(笑)意気込んで挑みました。でも、高貴なキャラのはずなのに、合格後に渡された台本では「…デ～ス」とセリフの語尾がおかしい…。広井さんいわく、外人風カタコト感を出すためにそうなったと。信じられませんでした(笑)。それで結局、今のニセ外人っぽいキャラが完成してしまったんです。ただし織姫は、父と話すようなまじめなシーンでは、実は普通にしゃべっているんですよね。普段はわざと変なしゃべり方をしているんだと思います。

▶投稿ハガキも見てもらったぞ。でお気に入りはアイカワさんのコレ！

**──歌謡ショウでの織姫は、ゲームとはまた違った魅力がありましたね。**

岡本：私が織姫のキャラを壊してしまったような…(笑)。大ミエを切るシーンも、最初は高い声でやるはずだったんです。でも私は、織姫は日本が嫌いだと言いながら、お父さんが育った国のことを本当はすごく勉強しているんだと思いまして。それで、低い声でやったんです。織姫本人はいたってまじめなんですよ(笑)。

**──キャラコンでも、織姫人気は高いんですよ。**

岡本：アリガトウゴザイマ～ス！ 最初は嫌われるかもしれませんが、本当の織姫は『もしも…』の歌のように素直でかわいい女の子です。織姫があなただけに向ける笑顔を楽しんでもらえたら、と思います。これからも応援よろしくお願いします。

## 『サクラ』とのつながりを支えに今後もがんばります

**──今後の活動予定を教えてください。**

岡本：これを読んでいただいている頃にはN.Y.に留学中です。いずれL.A.に移って映画のお仕事をしたいと思いまして。失敗するかもしれませんが、自分から動かないと夢は夢のままですからね。

**──最後に「サクラ隊3」の読者へメッセージをお願いします。**

岡本：みなさんにも、自分の夢を実現させるためにがんばってほしいですね。自分が何をしたいか、そして自分に何ができるかを考えてコツコツと努力していけば、きっと夢はかないます。私もみなさんと一緒で、今は夢をかなえるためにがんばっている途中です。海外で長期的に生活することになるので、言葉や習慣など不安な部分もたくさんあります。でも、そんな時は『サクラ』やファンの方々とのつながりを心の支えにしてがんばるつもりです。次の歌謡ショウで、またみなさんにお会いできるのを楽しみにしています。

**──本日はありがとうございました。**

### サイン色紙プレゼント

岡本麻弥さん直筆のサイン色紙を3名様にプレゼント！ 希望者はハガキに住所、氏名、電話番号、サクラ隊3への意見や感想を明記の上、電撃サクラ隊3「岡本麻弥さんのサイン色紙」係まで。締切は2月11日消印有効、発表は賞品の発送をもって。

### (イルカ組結成？)

サクラの声優さんたちで海水浴に行った時の話。マリア役の高乃さんの娘さんと歌謡ショウのダンディー役の園岡さんの娘さん2人、岡本さんの計4人で「イルカ組」なるものを結成、みんなの前で『檄！ 帝国華撃団』を振り付きで熱唱したらしい。親が親だけにみんな芸達者で、大好評だったとのこと。でも、ミーティングをさぼったとの理由で岡本さんはクビになったとか(笑)。子どもなのに、早くも大物ぶりを発揮？

大神役の陶山さんは、他の声優さんたちに「スー君」の愛称でかわいがられてるとのこと。セリフが覚えられなくてみんなに特訓を受けるなど、とにかく陶山さんはの人気でほっておけない存在らしい。岡本さんいわく「まわりのお姉さんから怒られたりしながら場を盛り上げる。それがスー君の男らしさ」だとか……ナルホド。

# ILLUST GALLERY ●イラストギャラリー

▲香川県・月野さくまさん／映画の「アルマゲドン」泣けましたか。このセピア色のマリアも映画女優のポスターっぽい雰囲気があるけど、もしかして映画好き？

▲東京都・中島真さん／紅蘭の応援、よろしくネ。

▼埼玉県・みなさん／2人はウサギ年生まれ？

▲長野県・りじよえさん／親娘そろって水入らず。

▲京都府・五玉太郎さん／おせんべ片手に、お昼寝カンナ。う～ん、ありそうな光景…。

▲長野県・葉っぱさん／次こそ、ファイトォ！

▼北海道・片桐英紀さん／八葉、出撃ィィィ！

▲大阪府・高田急行さん／エンジェルスマイル！

◀千葉県・梨香さん／スタンプを使った工夫が○。

◀京都府・伽椰ケイヂさん／荷物が落ちそうでアセる椿ちゃんの図。素朴でがんばり屋さんの彼女だし、そろそろベスト5入りも？



◀千葉県・うさころさん／こちらこそ、今年もよろしく！ ハガキサイズのイラストなら、どんな紙でも大丈夫。どんどん送ってね。

## member's voice 隊員の声

●9歳の弟もハガキを出してるので、見てあげて。（神奈川県・しんくさん）★弟さんはアイリスのファンなんだ。また投稿してね。●1年間で少なくとも6人を「サクラ」ファンにしました！ でも、紅蘭ファンは私だけ…。（兵庫県・きつねのこどもさん）★みなさん、レニのファンになってしまったそうです。最後に、徳島県の草下なずなさんへ。2号ではPNを間違えてスミマセン。「づ」ではなく、「ず」ですね。

## サクラ大戦 帝撃グラフ スコアアタックコンテスト開催中！

前号に引き続き、サクラ隊3では『帝撃グラフ』のスコアアタックコンテストを開催中です。参加方法はハイスコアが確認できる写真、及び住所・氏名・電話番号を明記した紙を封筒に入れて、「スコアアタック」係まで。募集するのは『特別閲覧室』バージョンの記録だけなので、間違わないように注意してね。『もしもピアノが弾けたなら』、『ライト・スタッフ』、『Wの標的』、『わたしのドレス』はクリア時のスコア。『バラの名前』は制限時間9分バージョンでのクリア時の残りタイム。『こいこい大戦2』は対戦キャラ不問で1勝負で稼いだ文数の記録を送ってね。賞品に関しては下の欄外を参照のこと。

**締切は2月12日必着 賞品も出るよ！**

# CHARA-CON ●キャラコン

## 女王復活

今回は、ついにマリアが首位を奪還！ しかもダントツ!! しかし、1・2位とそれ以下の票数の差が…。荒れてますな。

### 1位 マリア・タチバナ 229票



▲徳島県・まさきさん／マリアを信じるファンの声を受け、200票の大台を突破しての堂々たるナンバー1!! 誌名変更以来の悲願がかなったね。

★6位 桐島カンナ……14票
★7位 真宮寺さくら……9票
★7位 李紅蘭……9票
★9位 大神一郎……4票
★10位 高村椿……3票

### 2位 レニ 120票

◀埼玉県・はしもれにさん／なぎれいかさんがレニに贈った誕生日プレゼント票も加わって、2位に躍進！

### 4位 アイリス 16票

◀東京都・樽詰ケロさん／爆発的ではないけど、毎回コンスタントに票を集めるアイリス。さりげなく、1ランクアップ。

### 3位 神崎すみれ 24票

◀三重県・ちかのさん／電セガ時代はマリアの首位をおびやかしていたすみれ。潜在ファンが立ち上がれば、きっと！

### 5位 ソレッタ・織姫 15票

◀神奈川県・せがわあきらさん／残念ながら、今回は大きく後退。でも、現在集計中の次回では…マリアと一騎討ちか!?

## おハガキ待ってます

■イラストギャラリー
ハガキまたはハガキサイズの紙を使用のこと。封筒でのまとめ送りもOKで、ハガキの裏などに「○○（キャラ名）に1票」と書けばキャラコンへ投票できま～す。

■名場面プレイバック
『サクラ2』第9話までの忘れられない名場面を、感想とともに教えてください。イラストだけでなく、文字のみでの投稿もOK！

■シネマンガ
『サクラ』をネタにしたマンガを、ハガキやハガキサイズの紙1枚に描いて送ってね。

■隊員からの投稿
コスプレやお手製グッズなどのサクラ自慢や、私だけが知っているサクラ情報などを送るコーナー。

■隊員の声
『サクラ』に関する話題などを文字で。

あて先　〒101-8305 ㈱メディアワークス「電撃サクラ隊3⑧ ○○○係」まで
今回の締切　2月12日（金）必着
掲載　Vol.8（3月12日発売）

【スコアアタック賞品】3枚組テレカ（第一、二、三集）各1／カードケース／ミニタオル／クリアファイル9枚セット／カレンダー付き手帳／座布団／湯呑み／絵馬
各ゲーム入賞者に、これらの中から1つずつ賞品が送られます。なお、賞品に関しては編集部による抽選とさせていただきますので、ご了承ください。

## 一応ワープの公式ページ…

今年は『リアルサウンド』や『Dの食卓2』など、ワープのDCタイトルが遊べる目出たい1年っちゅーことで、我がワープタイムズも張りきっていきます。今年もめげずにお付き合いください。それじゃスタートっす!

**すべてのお便りは…**

タイキンをはじめ、各コーナーへのお便りは以下のあて先まで。グーの音も言わせない（←死語）笑える投稿をモトム！

〒101−8305
㈱メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「ワープタイムズ」係

## 今月の金言!! 第2回

### 優秀賞発表!

新装刊号でスタートしたこのコーナー。ハガキがかなり増えてきたので、ここらで第1回の結果発表といきましょう。元ネタはあの『シェンムー』。今でこそ漢字でもフツーに読めますが、はじめは、「イバラキ…？」そう思った人（主に関西と推測）、少なくないはずです。普通っぽいけど、なかなかの秀作ですな。

◀東京都／バックストリート

### 次回の募集作品

さて、次回はいきなり飯野さんが登場です。右のフキダシにふさわしい、ミスマッチなセリフを考えて、編集部まで送ってください。

飯野賢治
責任編集

# タイキン 大金 キング

体験版の初回数増えそうだな～

限定解除

**タイキンルール・タイキンルール・タイキンルール**

あなたの考えたゲームタイトルを飯野賢治氏が審査、上位10作品をチャートにします。ネタはなんでもOK。1位の作品にはゲーム画面が贈られます。

## 8代目キングは松下健一に決定!!

今回のキングは、大激戦のすえ、埼玉県の松下健一くんに決定！　前回お休みしたこともあり、タイキン史上かつてない大量のハガキからキング奪取です。ここで告知をば少々。せっかくのポイント制なので、上位者には、「目玉の飛び出るような」（笑点の三遊亭圓楽風）超豪華賞品をマジで検討中です（ただし海外旅行とかはありません…）。今春（4月頃）のポイントが対象予定。新規のみなさんにも、まだまだチャンスはあるので奮って投稿してください。もちろん常連さんもです。

| 順位 | 名前 | ポイント | 寸評 |
|---|---|---|---|
| 1 | 山田真弘 キング歴1回 | 25P | 今回もなかなかの投稿量でした。 |
| 2 | 松下健一 キング歴2回(今回1位) | 20P | 渋いネタが魅力の常連さん。 |
| 3 | ネコルル キング歴1回(前回1位) | 17P | 前キング3位に陥落。がんばれ。 |
| 4 | 南條峰巨 キング歴なし | 15P | 名前間違えてました。スマン…。 |
| 5 | 高木淳 キング歴なし | 14P | コーナー開始からの常連さん。 |

| 順位 | ゲームタイトル | | メーカー・ジャンル |
|---|---|---|---|
| 1 | 家政婦はムタ（埼玉県／松下健一） | | ミナコ 家政婦AVG |
| 2 | 検便トライアスロン（鹿児島県／川崎草） | キミは内職で検便用ポキールをいくつ作れるか？　1個10銭。 | 排泄促進委員会 保険体育ACT |
| 3 | 天国カーブ（三重県／猿天化DC） | 交通事故が多発する魔のカーブが舞台の恐怖のRCG。 | NヨCエレクト 超体感RCG |
| 4 | ピカチュウ外注でチュウ（栃木県／せさが単四郎） | あんなに売れて、こんだけの報酬？　真実が今、明らかに！ | 某下請け業者 契約AVG |
| 5 | 不要不要～ん（大阪府／かとちゃんぺ） | いらないゲームなんか、みんなまとめて消しちゃえ～！ | コンパ行く？ 快感PZL |
| 6 | 狡猾疑っ戦（埼玉県／山田真弘） | | 各マスコミ 人権侵害SLG |
| 7 | ロリコンジェネレーション第5集～犯罪者たち～（神奈川県／バーニング・ナイス） | | マザコン 犯罪格闘ACT |
| 8 | ザ・禁句・オブ・ファィーターズ（大阪府／かとちゃんぺ） | | SMK 痴話攻撃FTG |
| 9 | 北へ～拉致指令～（岡山県／農鶏法師） | | 金生同 誘拐洗脳SLG |
| 10 | オカクラ少女探偵団～壽賀子やるドラ～（埼玉県／ネコルル） | | 6CHANNEL 派閥AVG |

### これが『家政婦はムタ』の全貌だ!

あの『家政婦』シリーズがAVGとして登場！　ある日、グレート・カブキ宅に家政婦としてやってきたムタ。初めはスペース・ローン・ウルフ時代を彷彿とさせる初々しい表情を見せるも、ペインティング論でカブキと抗争勃発、しつこいまでのドラゴンスクリューから毒霧、ムーンサルトプレスでカブキを瞬殺。そこへペインティングの女王・鈴木その子がやってきたからさあ大変。ムタの顔を美白つるるん肌にメイクアップ。芸術的なまでに辛そうな顔を炸裂させるムタの運命やいかに…!?

## 結果報告　●ワープ 恐怖の罰ゲーム　たむりん、いざ原宿へ

世にも恐ろしいあの罰ゲームの模様をお届け！　たむりん、ど～うなってるの？

その日、たむりんはいつにも増しておしゃれな恰好で出勤しました。「明日は特別な日。何かいいことあるかもよ♥」会社のみんなにそう言われていたからです。今日はクリスマスイブです。別室に呼び出されたたむりんの前には、含み笑いを浮かべたワープ女性陣が立っています。なぜか無言です。彼女たちはおもむろに袋の中からトレーナーや棍棒や腰ミノを取りだし、ドスを利かせながらたむりんに着せています。突然の出来事になされるがままのたむりん。女性陣が羅刹に見えました。飯野さんから罰ゲームの事情説明がされ、サイコロを振って行き先を決めることに。会社の下までみたいな、ラクなコースもありましたが、表参道→原宿駅前の最悪のコースを選んでしまいます。半泣きです。一行はタクシーに乗って表参道に移動。飯野さんをはじめ、後方から様子をうかがいます。交番を避けるようにして原宿方面に歩みを進めるたむりん。おちゃっぴーなたむりんを見るやいなや、人々が左右によけていきます。モーゼの脱エジプトのような「たむりんロード」に感動しました。まさに「聖者の行進」でした。カップル達の冷笑を浴び、罰ゲームをやり遂げたたむりん。でも何よりも目立っていたのは、後を追いかける飯野さん！　街の視線は飯野さんに集中してました。たむりんの立場って!?

**たむりん変化度チェック!**

終始うつむききかげんのたむりん。でも素直にメイクされていた彼女の様子からすると、まんざらでもなさそうでした。目もギラギラしてたし（笑）。

あんたが一番目立ってる!!

**欄外アンタッチャブル**　ここで、リニューアル記念サターン版『リアルサウンド』プレゼント当選者発表！　北海道／金本喜美恵さん　神奈川県／新城卓巳くん　長野県／小林義くん　石川県／小沢晃司くん　愛媛県／仁科あきこさん　以上5名に決定しました。おめでとうございます。近日中に発送するのでお楽しみに。

# 新作 COUNT DOWN カウントダウン

ゲームソフトラインナップ

◀KISSより…
◀蒼鋼の騎兵スペースグリフォン



# KISSより…

| SS | |
|---|---|
| | ●3月18日発売 |
| | ●通常版6,800円／初回限定版7,800円 |
| | ●SLG ●キッド |

今回はゲームのメインとなるシステム画面を紹介していく。さらにヒロインたちの新着イベントシーンも一挙に大公開。『KISSより…』の世界をとことん堪能してね。

## ついに判明したゲームシステムをCHECK!!

さまざまな場所でアルバイトを行うことで、女の子と知り合い仲良くなっていくのが本作の主な流れだ。アルバイト以外でも、各スポットに行くことにより、女の子と偶然出会うこともある。女の子たちと会話やデートをすることで好感度を上げ、最終的な目標は、夏休みの最後に告白されること。ここでは、画面構成を中心に紹介していくぞ。

▶移動できるスポットはさまざま。各スポットで素敵な出会いが待っている!!

**●日時**
何らかの行動をすることにより、それに応じた時間が経過するぞ。

**●お金**
女の子とデートするにもお金が必要。アルバイトで稼げ！

**●パラメータ**
女の子と上手くつきあうために必要な各種パラメータ。基本的にアルバイトによって、それぞれUPさせることができる。当然、アルバイトの種類によって、成長のしかたは違う。

**●行動アイコン**
このアイコンで、行動を決めていく。各スポットへの移動やアルバイト、買い物、女の子への電話など、さまざまな種類の行動アイコンがあるのだ。

▲アルバイト中。失敗してしまうことも…。

## 新着イベントシーンを大紹介!!

ヒロインたちのイベントシーンを女の子ごとに大公開。しかも今回紹介するイベントシーンは、ストーリー上重要なものばかりなのだ。どれも見逃せないぞ！

麻丘千尋
▲浴衣姿の千尋は、普段より大人びて見えるね。

早坂みく
◀主人公に抱きしめられる、みく。泣いているの？

柏崎 麗
▶主人公に積極的にアプローチする麗。どうする？

杉田智恵理
◀▲レストランのアルバイト中にスカートをめくられて…。イタズラに怒った智恵理は、悪ガキを追い回しちゃうのだ。だけど、怒った智恵理はいつもに増してキュートだよね。

山咲かんな
▲主人公に手料理を食べさせようと頑張るかんな。だけど、悪戦苦闘中。

りんご
▶りんごは主人公の妹。何だか、いつもとは雰囲気が違うが!?

広瀬七海
▲七海の着替えを覗き見。スタイル抜群♥

# 蒼鋼の騎兵
## スペースグリフォン

月面の地下施設で展開する、ロボットアクションと人間ドラマ…。アニメーションと3D・STGが融合した本格的なSF大作が、この春ドリームキャストで幕を開ける！

DC
●'99年春発売予定
●価格未定　●STG
●パンサーソフトウェア
●使用ブロック数未定
●通信対戦対応

## ドラマティックシューティングここに極まる!!

プレイステーションで発売され人気を博した、SFドラマ仕立ての3D・STG『スペースグリフォンVF-9』。『蒼鋼の騎兵』は、この名作STGの物語性や演出面を強化した、完全リニューアル版という形で登場する。今回は本誌初公開となるゲーム画面と共に、序盤のストーリー＆基本システムを紹介していこう。

▲ストーリーは、アニメムービー＆フルボイスで演出される。キャラデザインもPS版から全て一新された。

▼基本は3D・STGだが、パスワード入力などの謎解き要素も用意されている。

### 蒼き鋼の機体 ヴァリアブル・フォーミュラ VF-グリフォン

主人公の愛機。人間型、戦車型、そしてその中間型の3形態に、自由に変形可能。なお、型によって攻撃力などの性能も大きく変化する。

## STORY〈ストーリー〉

### 月面施設HAMLETの異変

西暦2148年10月。物語は、月面に建造された巨大研究施設HAMLET（ハムレット）からの音信が途絶えたことに始まる。事態を重く見た首脳部は、私設軍隊AMCの精鋭メンバー6人を投入。その中には、この任務が初の実戦参加となる若き青年ジムの姿もあった。調査に向かった彼らを待ち受けていたのは、「人の精神を支配する」恐るべきウィルスだった。そして…。

### 謎のウィルスに感染・支配されてゆく仲間たち

◀戦友たちの相次ぐ感染。もはや誰も信じられない…。

### 極限下でくり広げられる愛憎劇

◀▼それぞれの感情が複雑に絡み合い、物語が展開。

## SYSTEM〈システム〉

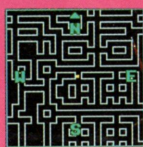
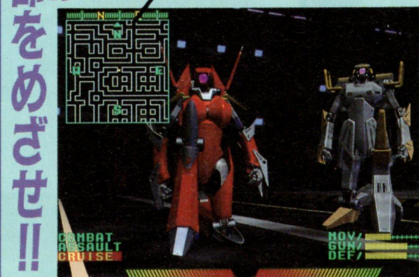
### 3D空間で展開する探索＆戦闘

ゲームの目的は、各階を探索してステージごとのクリア条件を達成すること。その途中で施設内を徘徊する敵メカと出会うと、3D・STGで展開する戦闘シーンへと突入するのだ。

探索

### 幾多の罠をくぐり抜け地下施設の最深部をめざせ!!

プレイヤーは3D迷路のような施設内を探索し、クリアをめざすことになる。そのクリア条件は次の階へのエレベーターへの到達や、特定の敵の撃破など、多岐にわたる。仲間との通信連絡が、いつでも可能なので、迷った時にはヒントをもらうこともできるのだ。また、施設内に落ちている特殊な武器やアイテムで、自機を強化していくことでパワーアップできる。

#### ●親切なマップ機能搭載●

地図データを入手すると、そのエリア全体の地図が表示される。真ん中の黄色いマーカーが自機だ。

▲時には、危機におちいった仲間から通信が入ることも。急いで救助に向かえ！

戦闘

### すべてがリアルタイムで進行する緊張感あふれる3D・STGバトル

戦闘中でも自由に移動できることは、本作の大きな特徴の1つ。敵は天井や後方から襲ってくることもあるので、素早く反応して有利なポジションを取ることが重要なのだ。ビームやミサイルなど、さまざまな武器を使い分けて、効果的に敵を撃破しよう。敵を倒せば、残がいからアイテムを拾うことも。

▶敵の攻撃を盾で防御。画面下のゲージが自機の耐久力だ。

### 暴走したメカを撃て！

▲行く手をはばむのは、暴走したメカ群。後半には謎の生物も登場。

## 通信対戦対応!!

詳細はまだ不明だが、本作はネットを使った通信対戦にも対応している。期待して、続報を待つべし。

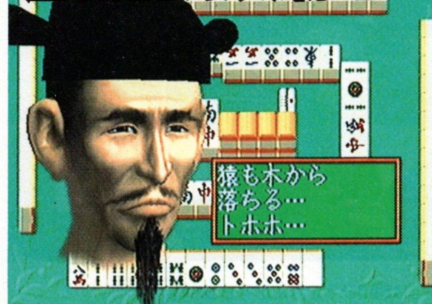
# 麻雀大会II Special

| | |
|---|---|
| DC | ●3月4日発売予定 |
| | ●6,800円 ●ETC |
| | ●コーエー |
| | ●使用ブロック数11 |

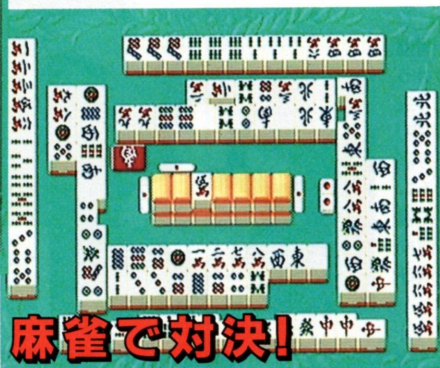
コーエーのDC参入第1弾ソフトは、人気麻雀シリーズ『麻雀大会II Special』。最速の思考ルーチンとハイクオリティなグラフィックを引っさげて堂々登場！

## 本格派麻雀ゲームがDCに登場！

サターンやパソコンなどで人気を博した、『麻雀大会II Special』がDCにリニューアル移植される。このソフトは、豊臣秀吉やノストラダムスなど歴史上の23人の人物と実戦さながらの麻雀を打てる本格派麻雀ゲーム。プレイヤーは、「雀荘モード」「大会モード」の2つのモードで対戦を繰り返していき、「最強の雀士」を目指すのだ。また、ゲーム中ではプレイヤーの対局成績がすべて累計的に記録される。対戦でどれだけアガったのか、どれだけリーチをかけたか、などがひと目でわかるので、それを参考に自分の打ち筋や癖などを分析することができるぞ。

歴史上の人物と

▲個性的な23人の雀士たち。ゲーム中では泣いたり、怒ったり、喜んだりと実に表情豊かなのだ。

麻雀で対決！

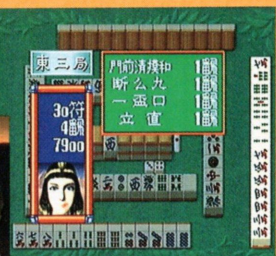
▶基本的なルールはもちろん、ワレ目や焼き鳥などの特殊なルールにも設定可能。

### グラフィックがパワーアップ！

クレオパトラもより美しくヘ・ン・シ・ン♥

サターン版との変更点の1つに、グラフィックの強化があげられる。見てわかるとおりDCのポリゴン表示能力がいかんなく発揮されているぞ。

## 最強雀士になるための2つのモード

### 7つの雀荘を渡り歩く 雀荘モード

この「雀荘モード」では、さまざまな雀荘で賭け麻雀を行っていき、プレイヤーの所持金を増やしていくことが目的だ。麻雀を打つ場は自宅を含め全部で7種類あり、それぞれにはインフレルール、北海道ルール、東風戦、場縛りなどの独特なルールが設けられている。また、各雀荘にはそれぞれ、固定キャラクターの強豪雀士が、プレイヤーの対戦相手として待ち構えているぞ。

◀中には、ここのように、レートが倍なんていう、恐ろしい雀荘もある…。

▲この雀荘のヌシのクレオパトラ。勝っても負けても、高飛車な態度なのだ。

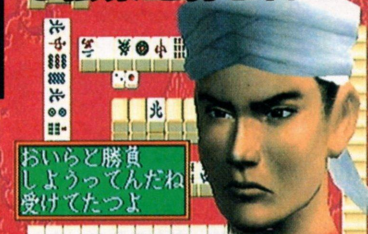
### 23人の強豪雀士が集う 大会モード

23人全員が参加する大会で、優勝を目指そう。5位以内に入賞すれば、賞金をもらうことができるのだ。また、このモードでは、ただ普通に麻雀を打つだけでなく、大会が始まる前に、優勝者と準優勝者を予想して、投票券を購入できるぞ。たとえ大会で負けてしまったとしても、自分が予想した枠番号の選手が勝ち残り、投票券が的中すれば、一攫千金を狙うことができるのだ。

▲対局で、上位2位までに入っていないと、先に勝ち進めない。

並みいる強豪を打ち倒せ!!

▶23人の強豪雀士の1人、シンドバッド。彼も大会優勝をねらう1人だ。

TOP NEWS

# コーエーからDC用新作3タイトル発表!!

ＤＣ用ソフト『麻雀大会Ⅱ special』の発売を明らかにしていたコーエーが、１月20日、新作ソフトの発表会を開催。さらに3タイトルを発表した。新たにラインナップに加わったのは、『信長の野望 将星録 with パワーアップキット』『三國志Ⅵ』と、ＤＣオリジナルソフト『七つの秘館 戦慄の微笑』（本誌22～27ページ参照）の３本。発表会に出席したセガ副社長・廣瀬禎彦氏は、「安定したソフト供給に実績のあるコーエーの参入は非常に心強い」と発言。対してコーエーの襟川社長は、「ＤＣの通信機能を生かしたゲームの開発を前向きに検討していく」とこれに応えた。今後どんな新作が飛び出すか、大いに期待しよう！

▶大勢の取材陣が出席。マスコミの関心は高い。

◀会場では朝川ひろこさんが『七つの秘館』主題歌を熱唱。彼女はこのゲームで声優にも初チャレンジしているぞ。

## 信長の野望 将星録 with パワーアップキット

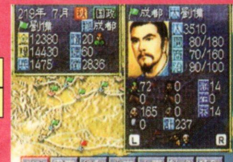
DC
●３月25日発売予定　●9,800円
●コーエー　●SLG　●使用ブロック数200

織田信長をはじめ、激動の戦国時代を駆け抜けた群雄たちの生きざまを描いた歴史ＳＬＧ。シナリオや歴史イベント、戦闘シーンの「攻防戦」が追加されるなど、さまざまな新要素が満載されている。

▲今度の『信長』では、内政や戦争が、広大なメインマップの上で行われるぞ。

## 三國志Ⅵ

DC
●３月25日発売予定　●9,800円
●コーエー　●SLG　●使用ブロック数100

２～３世紀の中国、魏・呉・蜀の三国時代を舞台とした歴史ＳＬＧシリーズの第６弾。新武将の登録など、人気の機能は本作でも健在だが、シリーズ初の「同時プロット制」の採用により戦略がさらに奥深くなったぞ。

▲目的は中国全土統一と漢王朝の復興だ。優秀な人材をうまく使って夢を果たそう。

NEWS

# 『ぷるぷるパック』３月４日に発売!!

ドリームキャストのコントローラー用振動ユニット『ぷるぷるぱっく』が、３月４日に発売されることが決定（予価：1,800円）。これにあわせて、対応ソフトも明らかになったぞ。このなかには、３月４日以降に発売されるタイトルはもちろん、すでに発売中のタイトルも含まれている。たとえパッケージには表示されていなくても、キミが今プレイしている『ソニック』や『エヴォリューション』は、『ぷるぷるぱっく』を使って遊ぶことができるのだ。今から発売が楽しみだよね！

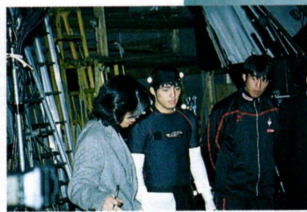
## 『ぷるぷるぱっく』対応ソフト一覧

| タイトル | 発売日 | メーカー | 表記 |
|---|---|---|---|
| ペンペントライアイスロン | 発売中 | ゼネラル・エンタテイメント | なし（※） |
| ゴジラ・ジェネレーションズ | 発売中 | セガ | なし（※） |
| ソニック アドベンチャー | 発売中 | セガ | なし（※） |
| テトリス４Ｄ | 発売中 | ＢＰＳ | なし（※） |
| 戦国ＴＵＲＢ | 発売中 | NECホームエレクトロニクス | なし（※） |
| 神機世界エヴォリューション | 発売中 | セガ／ESP／スティング | なし（※） |
| ポップンミュージック | 2月25日 | コナミ | 未定 |
| エアロダンシング featuring Blue Impulse | 3月4日 | ＣＲＩ | 未定 |
| サイキックフォース2012 | 3月4日 | タイトー | 未定 |
| ぷよぷよ～ん | 3月4日 | セガ | あり（予） |
| MONACO GRANDPRIX Racing Simuration2 | 3月11日 | ユービーアイソフト | 未定 |
| リアルサウンド～風のリグレット～ | 3月11日（予） | ワープ | 未定 |
| バギーヒート | 4月1日 | ＣＲＩ | 未定 |

※表記なし……今までパッケージに「ぷるぷるぱっく対応」の表示がなかったソフト。

## NEWS D 浦和レッズの小野選手がモーションキャプチャーのモデルに挑戦!!

去る1月14日、Jリーグ浦和レッズや日本代表で活躍している小野伸二選手のモーションキャプチャー収録が行われた。小野選手といえば、Jリーグの中でも動きの美しさに定評のある選手。今回の収録は、今後制作されるセガのサッカーゲームに、その動きを反映させるためのものだ。当日の小野選手は、全身にモーションキャプチャー用のセンサーを取り付け、プロデューサーの指示でさまざまな動きを実演。試合さながらの動きを披露していたぞ。ちなみにこのモーションが最初に採用されるソフトはDCの『プロサッカークラブをつくろう！（仮）』になる予定だ。

▶全身に取り付けたセンサーで、小野選手の流れるような動きをキャッチ。報道陣からは感嘆の声も。

◀プロデューサーから指導を受ける小野選手。ゲームといえども目は真剣そのもの。

### 小野選手のコメント

●PROFILE●
静岡県沼津市生まれの19歳。Jリーグ浦和レッズ所属。サッカー界では今世紀最後の逸材と評され、注目されている。

今回こういったゲームの収録に参加できて、非常に楽しい経験になりました。実際収録している最中は結構照れくさかったんですが、試合中を思い出してうまくやれたと思います。僕の動きが、ゲームでどのように映し出されるのか、今から楽しみです。皆さんに楽しんでいただけるゲームになれば、僕としてもウレシイですね。またこういう機会があったら、ぜひ参加したいと思っています。

## NEWS D 『ネオジオポケット』にカラー版新登場!!

ドリームキャストと互換性を持った携帯ゲーム機として注目を集めているエス・エヌ・ケイの『ネオジオポケット』に、カラー版が登場！3月19日に発売されるこの『ネオジオポケットカラー』は、45mm×48mmと液晶画面もさらに大きくなり、4096色を表示（同時表示は146色）できる高性能携帯ゲーム機だ。別売りのユニットを使用すれば、無線での通信対戦も可能になる。もちろん従来のネオポケソフトも使用可能。疑似カラー表示で楽しめるぞ。

▲本体価格8,900円。写真のプラチナシルバーの他、カモフラージュブルー、クリスタルホワイトなど全6色が用意されている。
◀通信対戦が可能になる『ワイヤレスコミュニケーションユニット』も発売予定（価格未定）。

### 本体発売にあわせて、全15タイトルが発売予定！

『ネオジオポケットカラー』の発売にあわせて、なんと15本ものソフトが登場予定！ 格闘、スポーツ、パズルなどさまざまなジャンルがそろっている。発売同時にこれだけソフトがそろっているのもうれしい限り。

| タイトル | ジャンル | 発売日 | 価格 |
|---|---|---|---|
| キング・オブ・ファイターズ R－2 | FTG | 3月19日予定 | 4,800円 |
| ダイヴ・アラート | SLG | 3月19日予定 | 未定 |
| ザ・プロ野球（仮） | SPT | 3月19日予定 | 未定 |
| 通信4人打ち　どこでも麻雀 | ETC | 3月19日予定 | 未定 |
| ネオ・ダービーチャンプ（仮） | ETC | 3月19日予定 | 未定 |
| ネオ・21（仮） | ETC | 3月19日予定 | 未定 |
| ネオ・ドラゴンズワイルド（仮） | ETC | 3月19日予定 | 未定 |
| ネオ・バカラ（仮） | ETC | 3月19日予定 | 未定 |
| ネオ・ミステリーボーナス（仮） | ETC | 3月19日予定 | 未定 |
| パズルボブル　ミニ | PZL | 3月19日予定 | 未定 |
| ネオ・チェリーマスター | ETC | 3月19日予定 | 未定 |
| つなげてポンッ！ | PZL | 3月19日予定 | 未定 |
| ベースボールスターズ | SPT | 3月19日予定 | 未定 |
| ポケットテニス2 | SPT | 3月19日予定 | 未定 |
| 将棋の達人 | ETC | 3月19日予定 | 未定 |

◀『R－2』は、DC版『ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮）』（今春発売予定）と接続可能だ！

※画面は開発中のものです。

### ●梶原真弓さんがイメージガールに!!

人気セクシーグループ・シェイプUPガールズの梶原真弓さん（前ページ・タイトル脇写真）が、みずから声優を務めたDCソフト『エアロダンシング』『バギーヒート』（CRI）のイメージキャラクターに決定。雑誌広告などでお目見えすることになった。1月18日には都内のスタジオでポスター用の撮影が行われ、集まった報道陣を前に、ゲームをプレイしてPRしてくれたのだ。梶原さんは、「声優は初めてでしたが、勉強になりました。ゲームでは声を聴くかどうか選択できるんですが、ぜひONにしてくださいね」とのコメントが。

### ●『戦国TURB』のくまがもらえる!

NECホームエレクトロニクスが1月30日、『戦国TURB』のくまキーホルダーを東京都内各地で無料配布するキャンペーンを実施。スケジュールは以下の通り。◆池袋・サンシャイン通り入口（13：00～）◆新宿駅東口・ロータリー横富士銀行前（14：30～）原宿・神宮前交差点（16：00～）◆JR渋谷駅東口付近（17：30～）※時間は若干前後する可能性あり。

### ●AOUショー開催!!

最新のアーケードゲームが一堂に会する「AOU1999 アミューズメント エキスポ」が、2月18日、千葉県・幕張の幕張メッセで開催される。時間は10:00～17:00、入場料は1,500円。セガ、カプコンなど注目メーカーが出展予定。NAOMI基盤の新作も登場するはずなので、ぜひ足を運んでみよう。

### ●SS デ・キ・ル キャンペーン!

この春、サターンの新作ソフト発売を予定のメディアワークス、キッド、データム・ポリスターの3社が、合同でキャンペーンを実施する。その名も「春だ！ セガサターン デ・キ・ル キャンペーン」。対象となるのは『デバイスレイン』『KISSより…』『涼子のおしゃべりルーム』の3タイトルで、各ソフトに同梱されている応募券を送れば、全員にスペシャルトレーディングカードがプレゼントされる。カードは1タイトルにつき3種類、計9枚が用意されていて、応募券1枚につき各タイトルから1種類ずつ3枚がもらえる仕組み。全ソフトを購入すればコンプリートできるぞ。詳しい問い合わせは、メディアワークス・ユーザーサポート（TEL.052-773-7083／月～金・13:00～21:00）まで。

### ●滋賀県で「現代空想絵師展」

プロのイラストレーターの原画を鑑賞できる「現代空想絵師展」が滋賀県立近代美術館で開催される。雨宮慶太やいのまたむつみなど、ゲームファンにもおなじみの7人の作品が展示されるぞ。開催は2月27日～3月28日（毎週月曜休館、ただし3月23日は開館し翌24日が休館）、9:30～17:00。入場料は一般800円、高大生600円、小中生300円だ。詳しい問い合わせは、滋賀近代美術館（TEL.077-543-2111）まで。なお、この展示会の入場チケットを10組20名にプレゼント。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、本誌編集部「空想絵師展チケット」係まで。締め切りは2月11日（消印有効）。

# 新作発売予定表 NEW SOFT LIST

## ジャンル表記

- ACT…アクション
- AVG…アドベンチャー
- FTG…格闘
- PZL…パズル
- RCG…レーシング
- STG…シューティング
- RPG…ロールプレイング
- A・RPG…アクション・ロールプレイング
- S・RPG…シミュレーション・ロールプレイング
- SLG…シミュレーション
- SPT…スポーツ
- ETC…その他

## セガサターン

- M…マウス
- G…バーチャガン
- 6…ターミナル6
- T…ツインスティック
- R…拡張RAM
- 4…4M拡張RAM
- C…マルチコントローラー

## ドリームキャスト

- V…ビジュアルメモリ(※)
- A…アーケードスティック
- K…キーボード
- R…レーシングコントローラ
- 釣…つりコントローラ

## Dreamcast ドリームキャスト

| 発売日 | ゲームタイトル | ジャンル | 価格 | メーカー | 対応 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **2月発売** | | | | | | |
| 2月25日(予) | ■パワーストーン | ACT | ¥5,800 | カプコン | V | 66 |
| | ポップンミュージック (ぷるぷるぱっく対応) | ETC | ¥4,800 | コナミ | | 64 |
| **3月発売** | | | | | | |
| 3月4日(木) | ■エアロダンシング featuringBlueImpulse (ぷるぷるぱっく対応) | SLG | ¥5,800 | CRI | | |
| | ■サイキックフォース2012 (ぷるぷるぱっく対応) | ACT | ¥5,800 | タイトー | | |
| (予) | ■ぷよぷよ～ん (ぷるぷるぱっく対応) | PZL | ¥5,800 | セガ | | 68 |
| | ■麻雀大会Ⅱ Special | ETC | ¥6,800 | コーエー | | 165 |
| 3月11日(木) | ■MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 (ぷるぷるぱっく対応) | RCG | ¥5,800 | ユービーアイソフト | R | |
| | ■リアルサウンド ～風のリグレット～ (ぷるぷるぱっく対応) | ETC | ¥4,800 | ワープ | | 56 |
| 3月18日(木) | ■デジタル競馬新聞 マイトラックマン (通信対応) | ETC | ¥6,800 | ショウエイシステム | | |
| | ■北へ。White Illumination | AVG | ¥5,800 | ハドソン | | 8 |
| 3月25日(木) | ■MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES | FTG | ¥5,800 | カプコン | | 44 |
| | ★スーパースピード・レーシング (ぷるぷるぱっく対応) | RCG | ¥5,800 | セガ | R | 62 |
| | ブルー スティンガー | AVG | ¥5,800 | セガ | | |
| (予) | ★三國志Ⅶ | SLG | ¥9,800 | コーエー | | 166 |
| | ★信長の野望 将星録 with パワーアップキット | SLG | ¥9,800 | コーエー | | 166 |
| **4月発売** | | | | | | |
| 4月1日(木) | ■バギーヒート (ぷるぷるぱっく対応) | RCG | ¥5,800 | CRI | R | |
| 4月上旬 | ■WEB MYSTERY［予知夢ヲ見ル猫］ | AVG | ¥6,800 | チームピーワンダー | | |
| 4月予定 | ■エレメンタル・ギミック・ギア | A・RPG | 価格未定 | ハドソン | | 52 |
| **5月発売** | | | | | | |
| 5月予定 | ■DC徹萬 (仮) | ETC | 価格未定 | ナグザット | | |
| **春予定** | | | | | | |
| 春予定 | ★レッドラインレーサー | RCG | ¥5,800 | イマジニア | | 60 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ (仮) | FTG | 価格未定 | SNK | | |
| | ゲットバス | SLG | 価格未定 | セガ | 釣 | |
| | シェンムー (莎木) | RPG | 価格未定 | セガ | | 16 |
| | 蒼穹の騎兵スペースグリフォン (通信対応) | STG | 価格未定 | パンサーソフトウェア | | 164 |
| | リトルドリーム | ACT | 価格未定 | パンサーソフトウェア | | |
| | ■FRAME GRIDE (通信対応) | ACT | 価格未定 | フロム・ソフトウェア | | |
| **6月予定** | | | | | | |
| 6月10日(木) | クライマックス ランダーズ | RPG | ¥5,800 | セガ | V | |
| **8月予定** | | | | | | |
| 8月予定 | ■新格闘術 飛龍の拳列伝 | FTG | ¥5,800 | カルチャーブレーン | | |
| **夏予定** | | | | | | |
| 初夏予定 | ★あつまれ！ぐるぐる温泉 | ETC | 価格未定 | セガ | | 70 |
| 夏予定 | ■シーマン ～禁断のペット～ (マイクデバイス対応) | SLG | 価格未定 | ビバリウム | | |
| | ★七つの秘館 戦慄の微笑 | AVG | ¥6,800(予) | コーエー | | 22 |
| **秋予定** | | | | | | |
| 秋予定 | エンターテイメント・ゴルフ(仮) | SPT | 価格未定 | ボトムアップ | | |
| **12月発売** | | | | | | |
| 12月予定 | ★サンライズ英雄譚 (仮) | 未定 | 価格未定 | サンライズインタラクティブ | | 28 |
| **年末予定** | | | | | | |
| 年末 | ■SD飛龍の拳列伝EX | FTG | ¥4,800 | カルチャーブレーン | | |
| | ■紫炎龍2 (仮) | STG | 価格未定 | 童 | | |
| | ■ダイナマイトロボ2000 (仮) | ACT | 価格未定 | 童 | | |
| **99年予定** | | | | | | |
| 99年予定 | 魔剣X | AVG | 価格未定 | アトラス | | 40 |
| | クールボーダーズ(仮) | SPT | 価格未定 | ウエップシステム | | |
| | フライトシューティング (仮) | STG | 価格未定 | コナミ | | |
| | CARRIER (仮) | AVG | 価格未定 | ジャレコ | | |
| | アキハバラ電脳組 パタPies! | SLG | 価格未定 | セガ | | |
| | ガイスト フォース | STG | ¥5,800 | セガ | | |
| | Jリーグプロサッカークラブをつくろう! | SLG | 価格未定 | セガ | | |
| | ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 IN日本武道館 (仮) ～ | FTG | 価格未定 | セガ | | |
| | ちょーハマるゴルフ | SPT | ¥5,800 | セガ | V | |
| | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | FTG | 価格未定 | セガ | | |
| | プロ野球チームをつくろう! | SLG | 価格未定 | セガ | | |
| | ■ブレイブナイト (仮) | 未定 | 価格未定 | パンサーソフトウェア | | |
| | Speed Busters | RCG | 価格未定 | ユービーアイソフト | | |
| | RAYMAN2 (仮) | ACT | 価格未定 | ユービーアイソフト | | |
| | Dの食卓2 | A・RPG | ¥5,800(予) | ワープ | | |
| **冬予定** | | | | | | |
| 冬予定 | ■クラック2 | SLG | 価格未定 | ジーク | | |
| | ■虹色天使 (仮) | SLG | 価格未定 | ジャパンコーポレーション | | |
| | ■DC大相撲 | SPT | 価格未定 | ボトムアップ | | |
| **発売日未定** | | | | | | |
| 発売日未定 | ■ベルセルク | A・RPG | 価格未定 | アスキー | | |
| | メルクリウスプリティ | SLG | 価格未定 | NECインターチャネル | | |
| | モンスターブリード | SLG | 価格未定 | NECインターチャネル | | |
| | リング (仮) | AVG | 価格未定 | 角川書店/アスミック・エース エンタテインメント | | |
| | バイオハザード ～CODE:Veronica～ | AVG | 価格未定 | カプコン | | |
| | プロ指南麻雀「兵」DX | ETC | ¥5,800 | カルチャーブレーン | | |
| | グランディア2 | RPG | 価格未定 | ゲームアーツ | | |
| | 鄭問之三國誌 | SLG | 価格未定 | ゲームアーツ | | |
| | Warrz (ワーズ) | RPG | ¥6,800(予) | ショウエイシステム | | |
| | 機動戦士ガンダム (仮) | 未定 | 価格未定 | バンダイ | | |
| | F1レース (仮) | RCG | 価格未定 | ビデオシステム | | |
| | はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～ (仮) | S・RPG | 価格未定 | ビングキッズ | | |
| | Marionette Handler | ETC | 価格未定 | マイクロネット | | |

★がついているものは今号からラインナップに加わったものです。■がついているものはタイトル、発売日に変更があったものです。ページは今号の掲載ページを表しています。
※対応のVとは、バックアップメモリとして使用できるだけでなく、なんらかの形でドリームキャスト本体とビジュアルメモリが連動するという意味です。

## SEGA SATURN セガサターン

| 発売日 | ゲームタイトル | ジャンル | 価格 | メーカー | 対応 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2月発売 | | | | | | |
| 2月4日(木) | ■ロックマン8 メタル ヒーローズ（セガサターンコレクション） | ACT | ¥2,800 | カプコン | | |
| | Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2（セガサターンコレクション） | SLG | ¥2,800 | セガ | | |
| | テクストート・ルド～アルカナ戦記～（セガサターンコレクション） | ETC | ¥2,800 | パイ | 6 | |
| 2月25日(木) | デバイスレイン | SLG | ¥5,800 | メディアワークス | | 72 |
| 3月発売 | | | | | | |
| 3月4日(木) | ■ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション | ACT | ¥5,800 | カプコン | R | |
| | ■ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（4M拡張RAM同梱版） | ACT | ¥7,800 | カプコン | R | |
| | ■悠久幻想曲 ensemble 2 | ETC | ¥3,800 | メディアワークス | | |
| 3月11日(木) | ザ ハウス オブ ザ デッド（セガサターンコレクション） | STG | ¥2,800 | セガ | G | |
| | プロ野球 グレイテストナイン'98（セガサターンコレクション） | SPT | ¥2,800 | セガ | | |
| | ★チョロQパーク（セガサターンコレクション） | RCG | ¥2,800 | タカラ | | |
| 3月18日(木) | ＫＩＳＳより… 初回限定版 | SLG | ¥7,800 | キッド | | 163 |
| | ＫＩＳＳより… 通常版 | SLG | ¥6,800 | キッド | | 163 |
| (予) | ■スーチーパイ シークレットアルバム | ETC | ¥4,800(予) | ジャレコ | | |
| 4月発売 | | | | | | |
| 4月8日(木) | ■フレンズ ～青春の輝き～ | AVG | ¥7,200 | NECインターチャネル | R | 32 |
| 4月中旬 | ■プロ指南麻雀「兵」 | ETC | ¥5,800 | カルチャーブレーン | | |
| 4月予定 | ★涼子のおしゃべりルーム | ETC | ¥5,800 | データム・ポリスター | | |
| 春予定 | | | | | | |
| 春予定 | ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol. 3旅立ちの詩 | AVG | 価格未定 | コナミ | | |
| | ミレニアムファイア | STG | ¥5,800(予) | バンダイ | | |
| 99年予定 | | | | | | |
| 99年予定 | ソニック3D フリッキーアイランド | ACT | ¥3,800 | セガ | | |
| 発売日未定 | | | | | | |
| 発売日未定 | ダービースタリオン | SLG | ¥6,800 | アスキー | | |
| | 制服 ーハイスクールカウントダウンー | SLG | 価格未定 | アローマ | | |
| | THE RUINS（ルーインズ）（仮） | AVG | 価格未定 | A. D. M | | |
| | SYNCHRONICITY（仮） | AVG | 価格未定 | A. D. M | | |
| | With You ～みつめていたい～ | AVG | 価格未定 | NECインターチャネル | | 48 |
| | モンスターメーカー ホーリーダガー | SLG | ¥6,800 | NECインターチャネル | | |
| | ワーズ・ワース | RPG | 価格未定 | エルフ | | |
| | 無人島物語外伝～考古学者高持慎一郎～ | ACT | 価格未定 | ケイエスエス | | |
| | コントラ～レガシー・オブ・ウォー～ | ACT | 価格未定 | コナミ | | |
| | FAKE DOWN | ACT | 価格未定 | システムサコム | | |
| | アドヴァンスト V. G. 2 | FTG | 価格未定 | テイジイエル | | |
| | レクイエム（仮） | RPG | 価格未定 | 日本アートメディア | | |
| | ファンズ・フォルム（仮） | AVG | ¥5,800(予) | 日本エムエムアイテクノロジー | | |
| | モニカの城 | A·RPG | ¥6,800 | パイオニアLDC | | |
| | スタートリング・オデッセイ1 ブルーエヴォリューション | RPG | 価格未定 | レイ・フォース | | |
| | スタートリング・オデッセイ2 魔竜戦争 | RPG | 価格未定 | レイ・フォース | | |
| | スタートリング・オデッセイ3 ミレニアムの聖戦 | RPG | 価格未定 | レイ・フォース | | |
| | リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～ | ETC | ¥5,800(予) | ワープ | | |

## Peripherals 周辺機器

| 発売日 | 周辺機器名 | 価格 | メーカー | ページ |
|---|---|---|---|---|
| 2月月発売 | | | | |
| 2月25日(木) | ■ポップンコントローラ | ¥4,990 | コナミ | |
| 3月発売 | | | | |
| 3月4日(予) | ■ぷるぷるぱっく | ¥1,800(予) | セガ | |
| 3月予定 | ガメラドリームバトル(仮)（PDA） | ¥2,980(予) | セガ | |
| 春予定 | | | | |
| 春予定 | 釣りコントローラ(仮) | 価格未定 | セガ | |
| 発売日未定 | | | | |
| 発売日未定 | マイクデバイス(仮) | 価格未定 | セガ | |



※新作情報、攻略記事などと裏技のタイトルが、重複した場合、掲載ページは新作情報、攻略記事が優先になります。

【次号予告】

# 電撃Dreamcast VOL.6は 2月12日(金)発売

●次号の内容は

## NECインターチャネル超新作特集&『セガラリー』大攻略

**巻頭はNECインターチャネル超期待の新作を大特集。人気の『セガラリー2』は大ボリュームの徹底攻略！「DCインターネット」徹底解説、『シェンムー』特別企画etc…キミの知りたい情報が満載!!**

※次号の内容は変更になる場合があります。

## 編集後記

■とにかく道具が大好きなんである！　一時期凝ってたのは『なべ』。圧力鍋や鋳鉄フライパンはもとより、真空調理鍋、電気鍋、パスタパンまで買って、当然、使ってない…（パスタパンは、塚田部長に強奪されたんだけどね)。で、数年前から凝ってるのが『ツールナイフ』。折り畳み式ペンチの中に、ナイフやらドライバーやらマシンガン（ウソ）やらが入ってるヤツ。レザーマンを3本に、アルマー、バックとツールナイフだけで5本！当然、使ってません。（この号オチなし）　はせ

■『シェンムー』に登場する、ヒロインのシェンファ。彼女の1999年カレンダーは、かなり必見なんですねえ。とくに1月の美麗なお姿に感動なんですね。ぜひ買ってみてくださいね。それでは、さよならさよなら。　㊥

■私なりの風邪撃退法。毎日寝起きと帰宅直後に必ず「うがい」(うがい薬で)。あっ、ひいたかな、と感じたら、すぐに「風邪薬」と「特製スープ」(ニンニク、ショウガ、長ネギだけが入ったやつ)を飲む。これで絶対に治る！…と思い込むことが肝心。㊬

■今年はいよいよワールドカップです。えっ、それは昨年の話ですって？　それはサッカーのことですよ、お兄さん。ラグビーですよラグビー！前回、145対17という超屈辱的な大敗を喫した日本ですが、今回はそんなことはない(はず)。（山）

■見てきました、浦和レッズの小野選手。モーションキャプチャー現場の取材だったんだけど、あのカッコイイヒールパスなどを目の前で見られて、大感激！　さて今年は、何回レッズの応援に行けるかなぁ。行かせてください皆様(泣)。　ＹＫ３

## ライター募集

**「電撃ドリームキャスト」ではゲームライターを募集しています。応募される方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募原稿は返却しません)。**

**なお、応募資格は、**
**①自宅から御茶ノ水まで1時間程度**
**②18歳以上の方(高校生不可)**
**とさせていただきます。面接する方のみ2カ月以内にご連絡します。**


電撃ドリームキャストVOL.5　1999年2月12日発行　定価550円(税込)

■発行人／塚田正晃
■編集人／長谷川真
■発行所／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
(編集部)03-5281-5226
(広告部)03-5281-5205
■発売元／角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
(営業部)03-3238-8605
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／24562-2/12




STAFF
■編集長　長谷川真
■副編集長　中村敏彦
■デスク　小坂淑恵、岩沢雅之
■編集　澄本慎司、飯岡富士男、山下博人、関根望、中島正雄、小倉力、小西康雅、田中早人、安田達也、千木良章
■編集協力　Ｋライターズクラブ、橋本理恵子、岡田幸生、篠崎明彦
■編集補助　荻野晴也、宮川亮、長坂江里子
■ライター　佐々木麻里菜、中里一雅、佐藤裕志、竹内拓也、高橋章輔、松崎豊、染谷行人、佐藤充、井口淳也、後藤宏典、野村一真、谷口一茂、三輪玲子、川口一、藤井幹順、山田英治、須々木了三、海老原幸治、池田智之
■デザイナー　グァバ盛岡、2725 Inc(渡辺宏一、安井貴)、マイクロフィッシュ、バナナグローブスタジオ、クスコムーチョ、田代浩二郎、市川正美、渡辺美幸、田中晶子、コマツヒロノリ、高橋郁子、デザイン倶楽部、シンプリィ、斉藤和代、北山貴代、Ｋ.Ｄ.Ｒ.、東海創芸
■カメラマン　林久平、中村英良、江尻宏明、真下裕、日野道生、外崎久雄、船橋利尚




応募、お手紙のあて先
〒101-8305
(株)メディアワークス　電撃ドリームキャスト編集部「○○○」係
【『電ドリ』ホームページアドレス】URL:http://www.mediaworks.co.jp/users_s/dc/

※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

電撃Dreamcast VOL.5
平成9年2月28日第三種郵便物認可
1999年2月12日(隔週金曜日発行)第4巻第3号通巻48号
発行人/塚田正晃 編集人/長谷川真
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5226/編集
発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価550円 本体524円
T1124562020555 ©Media Works 1999 印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24562-2/12